№ 11 (42) 2000

Навигатор игрового мира

Наши враги:

Приставки атакуют!
Сразу два консольных хита:
Metal Gear Solid и Resident Evil 3

Наш ответ:

Crimson Skies
Sanity: Aiken's Artefact
Heroes Chronicles
Звездные пилигримы: Тайна "Каскады"
Microsoft Combat Flight Simulator 2
Baldur's Gate II: Shadows of Amn
Wizards&Warriors

Наши надежды:

Doom 3
European Wars: Cousack's
Battle of Britain
Myst III: Exile
Пластилиновый сон

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН



СОДЕРЖАНИЕ

Подписка!!!
Стр. 79, 81

Всем привет!

При подготовке этого номера бросилась в глаза одна фишка - в шапках ревьюшек и превьюшек все чаще стали встречаться названия отечественных фирм, чуть ли не в каждом втором материале. Причем мелькают они не только в проектах-локализациях, но и как разработчики и издатели игрушек мирового уровня. 1С, Nival Interactive, БУКА, Snowball, New Media Generation, Nikita, Руссобит-М нарастающими темпами выкладывают на рынок все новые и новые тайтлы. Согласитесь, это есть хорошо. К тому же это говорит о том, что процесс нормализации отечественного игрового рынка опять "пошел". Всевозможные последствия кризиса перестали аукаться. Глядишь, скоро легальные джевелы на лотках окончательно вытеснят пиратские компакты. Официальные издания игрушек уже давно успешно конкурируют с левыми по цене, осталось дождаться ассортимента.

Прошедший месяц оказался достаточно урожайным. Особенно повезло эрпегешникам, которым обломилось сразу две великолепные игрушки - Baldurs Gate II: Shadows of Amn и Wizards & Warriors. Любителям других жанров тоже есть во что поиграть, но шедеврами они побалуются в другой раз. Весьма любопытно, что за конфетка получится из финальной версии "Казаков", то, что написано в опубликованной в этом номере превьюшке выглядит весьма и весьма интересно.

Да, если вы еще не знаете - консольные игры в очередной раз вышли на тропу войны. В разделе экшен вы сможете почитать размышления выпускающего редактора по этому поводу, дополненные обзорами пары портированых игрушек.

Если вы подыскиваете себе новый модем, то в этом вам сможет помочь "железячная" тема номера. С которой несколько пересекается интернетовский материал, посвященный десятке лучших московских ISP - интернет-провайдеров.

Для тех из вас, кто требовал в письмах вернуть на страницы журнала гайды, мы публикуем минируководство по одной из лучших стратегий года - Shogun: Total War. Обещанный гайд по Ultima Online мы напечатаем в следующем номере "Навигатора". К сожалению, он не будет полным и всеобъемлющим. Просто поделюсь накопленным опытом.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

Список игр в номере:

НОВАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

ИСТОРИЯ ВОЙН

Наполеон





«История войн: *Наполеон*» - стратегия с великолепной трехмерной графикой. Игра с исключительной точностью воспроизводит исторические события 1803-1812 г.г. В ходе знаменитых сражений вы сможете воспользоваться проверенной тактикой великих полководцев или найти собственное решение.

- Первая игра в жанре "стратегия", способная обеспечить отличное качество 3d-графики даже на слабых машинах. Игра полностью трехмерна!
- Игра воспроизводит реальные исторические события. Действия отрядов повторяют тактику исторических прототипов. Игру можно рассматривать как историческую энциклопедию, содержащую в себе информацию по армиям тех лет.
- Разнообразие игрового процесса: каждая миссия уникальна. Некоторые из них можно выиграть лобовым штурмом, над другими придется попотеть даже опытным стратегам.
- В игре учитываются различные параметры оружия: отклонение пули, уменьшение ее убойной силы на излете... Выстрел в упор может и не убить скачущего всадника, но заставит его остановиться, граната, выпущенная из пушки, может не долететь до цели и взорваться в воздухе, а может просто упасть на землю и разорваться позже.



Системные требования:

Процессор	Pentium 166 MMX
Оперативная память	64 Мб
Видео	Требует 3d-ускоритель
Места на жестком диске	60Мб и выше
Звуковая карта	MS Windows 95+ совместимая
CD-ROM	8x



Игры компании "Бука" почтой: тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru
По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440 e-mail: market@buka.com

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

ACTION ARCADE

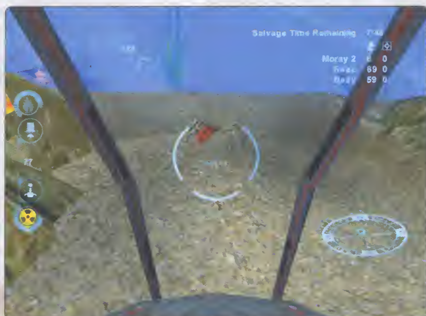


О вредных синицах и вредных советах

Как известно, от синицы в руках толку мало: в ладошку нагадит, в палец клюнет и улетит...
М. Успенский

И, тем не менее, вредные синицы прочно оккупировали раздел. Как я ни подмигивал заговорщицки читателям, как ни намекал на какие-то потрясные нововведения — воз и ныне там. Вы уж звиняйте дядьку Джобса. Для этого номера, скажем, разделу, только чтобы более или менее внятно рассказать о последних событиях в экшен-мире, требовалось как минимум сорок полос, то есть сорок журнальных страниц. Это при всем при том, что (гляньте прошлые номера) обычно и двадцать пять страничек под себя подмять с трудом удается. "Краешки" безжалостно отсекаются — рутина побеждает. Да еще и хвост из ненапечатанных материалов тянется от номера к номеру, авторы обиженные ходят... На риторический вопрос "кто виноват?" остается только гордо ткнуть себя кулаком в грудь. И мягко перевести разговор на тему "Что делать?" Впрочем, я ничуть не собираюсь перекладывать проблемы с больной головы на здоровую — мы сами тут чего-нибудь придумаем, однако, если будут какие предложения, — пишите.

Теперь поговорим о названиях. Разделы обзаводятся новыми ярлычками взамен старых "review", "preview" и прочего. Экшен отстает. Пока только для новостей утверждена наградная табличка "Наших в городе много?" Как вам такое название? Ку-зона стала киператлетическим уголком. В остальных случаях — неопределенность. Я бы оставил все как есть, но раз уж начали менять, то надо менять везде. Так что — "имя, брат Джобс, имя!"...



И напоследок несколько официальных объявлений. **Внимание, творческий конкурс!** На нашем сайте уже где-то месяц существует возможность для всех желающих испытать свои литературные таланты. Народ активно участвует — всем написавшим огромное спасибо! Вот номер сдадим — буду агитировать редакторов, чтобы тоже поглядели материал на предмет раздачи пряников и чупачупсов победителям-первопроходцам. Только хочу сразу предупредить — присланное оценивается не столько с литературной, сколько с потребительской точки зрения. То есть статья мысленно представляется на страницах бумажного Навигатора и оценивается в категориях "годится" / "не годится" / "годится после сильной правки" и так далее. Обычно, даже если написано все неплохо, именно по критерию "годности" есть серьезные нарекания.



Конкурс продолжается, присылайте еще свои творения! Многие, я знаю, испытывают затруднения с выбором темы для своего литературного опыта. Так вот, сегодня я предлагаю две официальных конкурсных темы. Первая — "ожидаемые шутеры". Возьмите в качестве примера, скажем, статью вот по этой ссылочке: "http://www.3dactionplanet.com/features/articles/fpsroundup/". Прочитайте и изобразите что-нибудь свое. Сможете? Вторая тема стихотворная, в стиле "вредных советов". Вредные советы по Кваке — образец таковых в нынешней киберспортивной Ку-зоне. Присылайте свои варианты. Жду!

Искренне Ваш
Дж. О. Бондер (Джобс)
jobond@mail.ru
jobs@gamenavigator.com

DooM 3

Великий Полосатый Вождь

Да. Дождались. Вы ведь этого хотели, не правда ли? Не хотели? А что делать – работы уже ведутся, несогласные категорически уволены, Джон Кармак на каждом углу дает интервью о том, какой классной игрой будет третий "Дум". "Думу" – быть.

Если факты не подтверждают теорию – на фиг такие факты!
Процитировано Сергеичем

Итак, рассказ о "Думе" третьем позвольте начать с провокационного для многих, очень многих людей утверждения, что с третьим "Ку" Джонни Кармак, вместе со всей-всей-всей id Software, пролетел. Пролетел хорошо, качественно, со свистом. Облажался, проще говоря. Предвижу гневные вопли, выстрелы с места, обличительные письма, пикеты у дверей редакции... Ведь покусился не на святое даже, а на божественное. Откровение от id, с нимбом и защитой от непосвященных в виде serial number. Но – облом, господа, облом, невзирая на защиту.

Джонни забыл старое доброе правило и недрогнувшей рукой сложил все яйца в одну корзину. Вел себя при этом как фокусник, вынимал из цилиндра тушки кроликов, жонглировал изящными словесами, бесплатно раздавал обещания, возвещал о скором приходе пресловутого Откровения, проповедовал – одним словом, призывал к моменту выхода игры расслабиться и получать удовольствие, массово, всем вместе, в онлайновом режиме... Светлое мультиплеерное будущее было уже даже не на горизонте, который, как мы все знаем, имеет особенность удаляться от нас с той же скоростью, с которой мы к нему приближаемся, а буквально за следующим столбом, с широко распростертыми объятьями. Провозглашались декреты об отмене одиночной игры, заготавливались мраморные глыбы для установки памятников Неизвестному Боту...

Скромному обаянию "революционера от шутеров" поддались не только широкие народные массы, что, собственно, неудивительно, но и Клифф Блежински сотоварищи, которые, после сокрушительного успеха "Анриала" в сингле и столь же сокрушительного неуспеха в мультиплеере размышляли, "что бы такого им сделать плохого", чтобы переплюнуть, наконец, своих заклятых друзей из id. А тут – такая индульгенция, от Джона К., лично в руки. Все силы были брошены на искоренение дурного влияния прошлого и на прививание полезных навыков будущего. В том, что оно за онлайном, по-прежнему никто не сомневался, не позволял себе такой роскоши – надо было, наконец, выяснить, у кого что длиннее и прямее (руки, естественно) и кто правильнее сложил свои яйца.

В то время как Джон настойчиво, под бурные нескончаемые аплодисменты, гнул свою линию, размахивая заслуженным шотганом и им же, шотганом, искореняя признаки контрреволюции в родной конторе, Клифф мучительно расставался с прошлым и все никак не мог. Не хватало, видимо, кармаковского задора и уверенности в правильности избранного пути, ну и шотгана, конечно. Но, скрипя сердцем и зубами, команда делала свое дело, и не было Клиффу покоя, грызла его тоска по старому доброму синглу, и не находил он себе места, что отрицательно сказывалось на работоспособности. А сроки между тем поджимали, Рождество неумолимо приближалось... И явился Клиффу во сне призрак Че Гевары, и напомнил ему слова дедушки Ленина, те самые, которые "Мы пойдем другим путем!". Но кардинально менять направление времени уже не было, и ребятки ограничились введением, так сказать, "элементов" сингла в совершенно, вроде бы, для этого не предназначенную игру: какие-то наброски сюжета, коротенькие биографии действующих лиц и, наконец, основная уступка любителям сингла – режим штурмовки, Assault, который, в принципе, мало чем отличается от предложенного в "Дай-Ка-Тане" режима сопровождения игрока напарниками, ведомыми компьютером. Разве что, как дань мультиплееру, присутствует мгновенный респаунинг убиенного (то же самое, кстати, можно наблюдать и в "Диабле" под номером два: померожил-собрал шмотки – и вперед, к победе Добра, и все такое... многие ругаются). В результате в UT вполне можно играть дома, без подключения к Глобальной Всемирной (она же – Повсеместно Протянутая Паутина). Это даже не бархатная революция, это классический случай контрреволюции. А вот Кармак сделал ставку на Сеть, только Сеть, и ничего, кроме Сети – и проиграл. Блежински разложил свои яйца намного эстетичнее... хотя тоже, в общем-то, не выиграл.





В жизни все не так, как на самом деле

Опасная Связь

Кармака сгубил идеализм, что, впрочем, часто происходит с революционерами. Он уверовал в собственное всемогущество, в то, что стоит ему только захотеть, и все сбудется... Да, id Software очень много сделала для продвижения 3D-акселераторов "в люди", но тогда, после выхода "Ку" номер раз, id была на гребне успеха, и стоило заявить, что "кто акселератор не купит, тот второго "Ку" не получит", как народ выстроился в километровые очереди за первыми Вудами, часто не слишком хорошо понимая, зачем, собственно, этот ускоритель нужен. Впрочем, после выхода выяснилось, что неускоренный режим все же присутствует, но человек, видевший у друга (соседа, дяди первой жены etc.) режим ускоренный, кидал свою последнюю копилку в стену и бежал покупать пресловутую Вуду. Когда же 3D-истерия несколько улеглась, когда ускоренные игры полезли пачками и косяками, когда можно было, наконец, сравнивать, выяснилось, что сингл-то в "Ку2" не того... этого... не фонтан, в общем. Да еще вспомнили, что команда, сделавшая два "Дума" и "Квейк", потихоньку расползлась, кто тихо, а кто и со скандалом. Кармак же на все вопросы отвечал в том смысле, что он никого силком в компании не держит и что на этих





отщепенцев ему глубоко плевать, потому что Кармак&Кармак в любом случае лучше всех и время покажет. Время, между прочим, пока подтверждает его слова – многострадальная ромеровская Daikatana оказалась, в общем-то, фигней, Anachronox хронически, который уже раз, откладывается "до Рождества", Американ МакГи со своей Alice радует нас концептуальными картинками и крохотными видюшками, но о сроках выхода разговаривать стесняется, остальных практически и не видно... Итак, Кармак остался дай бог чтобы с половиной команды и понял, что лучше, чем "Ку", сделать не получится, а хуже, чем "Ку2" – не хочется (речь о сингле). Остается одно – то, что у Кармака получается лучше всего: улучшать сетевой код "Квейка" и делать исключительно онлайновую игру... ну, если не онлайновую, то мультиплеерную – уж точно. Убедив всех (и, в первую очередь, себя), что так будет лучше. Остальное см. выше.

Но на пути у Кармака во весь рост встала совершенно непреодолимая проблема по имени Связь. Выделенкой на дому или хотя бы достаточно мощным компьютером на работе обеспечены далеко не все даже в сытой, но перманентно загнивающей Северной Америке, не говоря уж о прочем, цивилизованном и не очень, мире. Модемная связь, хотя бы и в отсутствие таких ужасов, как МГТС, слабо приспособлена для столь динамичных игр. Домашняя локальная сеть в наличии имеется тоже не у всех, а фанатов, способных просидеть ночь в клубе, играя в шутеры, вообще по большому счету – раз-два и обчелся. (По секрету скажу вам, что подобные клубы, к тому же, не слишком способствуют продаже коробок, а пересаживаться с красного "Феррари" на желтый "Запорожец" желающих нет). Мечталось о настоящей онлайновой "спортивной" игре, чтобы сборная, скажем, России играла со сборной Канады, и при этом каждый участник боя находился бы в своем родном городе, у себя дома, где, как известно, и стены помогают... да кто об этом не мечтал еще со времен "Дума" номер два?! Но даже если какой-нибудь добрый провайдер вдруг решит предоставить свой канал для проведения международного матча, остается еще одна весьма серьезная проблема, и имя ей – cheating. Это не банальная неуязвимость, или бесконечные патроны, или... нет, все намного серьезней. Что мешает, например, немножко подправить карту таким образом, чтобы стенки оказались прозрачными





(ну, полупрозрачными)? Причем у противника, естественно, все будет в порядке, в смысле – непрозрачно. А информация об окружающей обстановке передается не в тот момент, когда зта самая обстановка возникает на зкране, а постоянно. То есть ваш локальный компьютер всегда знает о положении всех противников на уровне, но не показывает. Сделано зто именно из-за нестабильности модемного соединения, когда в любой момент может случиться заминка с приемом/передачей информации. При зтом игра не замирает, не превращается в слайд-шоу, а берет последнюю полученную от сервера информацию и приблизительно просчитывает траекторию дальнейшего движения противников, ракет etc. Прекрасно, не правда ли? Не правда. Полупрозрачные стенки, или окошки в них, или изменение моделей игроков, с тем, чтобы их было заметно всегда и везде, aim-bots, наконец – все это вместе взятое перечеркивает возможность серьезной игры через Интернет. Единственный способ избежать подобных, гхм, подтасовок – это передавать информацию на локальный компьютер не раньше и не позже, чем объект окажется в поле зрения, но пропускная способность современных сетей... ну, про зто вы уже читали. Правда, от самонаводящихся aim-bot'ов подобным образом не избавишься, зато от остальных проблем – вполне. Так что когда Паутина и впрямь протянется повсеместно, причем – оптоволоконная паутина, можно и впрямь ждать рая на земле и очередного, не знаю уж, "Дума" ли, "Квейка", но – онлайнового. Так сказал Джон К. Посмотрим, куда ж денемся...

Примечание #1.
При оформлении статьи использовались "скриншоты", созданные фанатами-думцами.



Чума на оба ваших ДуМа!

Жизнь с чистого листа

Светлые мечты пламенного революционера от игроделания вдребезги разбились о суровую действительность. Что бы сделал на месте Кармака нормальный человек? Вот тут Сергеич подсказывает, что ушел бы в длительный и тяжелый запой. Не исключаю, что и ушел - времени с выхода третьего "Ку" прошло вон сколько. Но несгибаемый Джонни вроде бы оправился и, как и подобает истинно великому человеку, затеял смену коней на самой что ни есть переправе. Он заявил, что отныне id, данной ему властью, занимается разработкой третьего "Дума" (название рабочее, но такими названиями в наше время не разбрасываются), который рассчитан... затаите дыхание... не дышите... не дышите... ну да, рассчитан прежде всего на одиночную игру. Мультиплеер тоже будет, но так... опционально. Упор на сингл. Ура? Можете выдохнуть.

Конкретики пока вывешено мало, основные положения "Декрета о Думе" уместятся в одном абзаце. Вот он.

Движок будет новым. Совсем новым. Абсолютно, бескомпромиссно новым. Естественно, уникальным по крутизне и общей могучести; в общем, такого мы еще – правильно – не видели. И, как надеются в id, не увидим. Встанет в строй и, казалось бы, давно позабытый-позаброшенный внутренний (встроенный) язык наподобие QuakeC (уж не DooMC++, часом?), то, что позволяет так блистательно издеваться над игрой, плодя новые сущности, то есть моды, в количестве просто немыслимом. Заодно в комплекте с игрой, на одном с нею, игрою, сидюке (допускаю, впрочем, что на другом – не суть важно), будут поставляться редакторы всего на свете, и не от каких-то там "сторонних разработчиков", а от id лично в руки. Да, мы однажды слышали, как Джон К. заявлял, что редактор никогда не будет встроен в игру... никогда. Ну, не так мы его поняли, видимо. И сингл похоронили, на самом-то деле, по ошибке – но ничего, ничего, мы его из могилки достанем, отряхнем, и он у нас вечно живым будет. Слушайте, а может, Кармак все правильно сказал, может, он имел в виду серию "Ку"? А "сингл для ДуМа" и не умирал никогда? Ну, и еще музыку для игры пишет не кто-нибудь, а Трент Резнор... да, да, именно Nine Inch Nails, именно "Ку" номер Раз. Впрочем, нам обещают, что музыка будет несколько более... как это по-русски сказать... более ненапряжной, что ли... В общем - ambient, ambient и еще раз ambient. Такие дела. Доживем до две тысячи второго?

Infestation

Великий Полосатый Вождь

Казалось — гонка. Оказалось — ничего подобного. Казалось — дешевая аркада. Оказалось — аркада, но не слишком дешевая. Казалось — мерзкая графика. Оказалось... Игра цинично обманула все ожидания, и оказалось очень даже ничего себе.

Жанр	Не просто аркада
Издатель	Ubi Soft
Разработчик	Frontier Developments
Требуется	Pentium 200, 16 Mb RAM
Multiplayer	Есть

"Такие дела..."
Курт Воннегут-мл.,
"Бойня Номер Пять".

Да, многих ввели в заблуждения пре-релизные скриншоты, где демонстрировалась такая вся из себя машинка, рассекающая по унылым пейзажам и постреливающая из непонятных девайсов... Каюсь, до последнего момента (читай – до середины первой, тренировочной, миссии) я был твердо уверен, что передо мной натуральная гонка со стрельбой и с отвратительной графикой... слалом, разгон, торможение, ускорение (boost, в смысле). Был. Уверен. До первого завода по производству апгрейдов и запчастей, до первого полигона со стрельбой по мишеням... недолго, в общем. Я осознал, что, на самом-то деле зто — дешевая аркадная ездилка-стрелялка в дурные малоподвижные мишени, в чем был твердо уверен до середины миссии третьей, да и то – подробные брифинги перед каждой миссией здорово смущали неокрепший ум. Между прочим, – вру. До середины третьей миссии добраться было не суждено – меня с треском уделывали на первой же ее, миссии, четверти.

Настало время задуматься. Третья миссия не только не была тренировочной, что, в общем-то, ожидалось, но, напротив, была жестокой и ошибконепрощающей. То, что у этой странной багги-подобной машинки заменяет броню, выдерживало два-три выстрела, а то, что было вместо спаренного пулемета, являлось дешевой профанацией и жалкой пукалкой. В комплексе с откровенно минималистской графикой все зто вызывало из глубин подсознания зловещий образ Сергеича с асфальтоукладчиком наперевес... да нет же, верхом на асфальтоукладчике. Из-за горизонта грозовой тучей наплывал громадный штамп "отстой", готовый в любой момент вынести (с хрустом!) суровый, и, в данном случае, несправедливый вердикт. Усилием воли отогнав наваждение, я запустил игру снова, с первой, той самой, тренировочной, миссии и начал внимательно вчитываться в брифинги. Знаете, помогло – игра предстала в совершенно новом свете, мысль о "гоночках" была засунута в самый долгий из нашедшихся ящиков и там же и забыта. Пришло время играть. Выяснилось, что игра, хоть и на машинке, хоть и аркадная, но намного глубже и вообще представляет собой так называемую "аркаду с злементами". Элементы на сей раз пришли к нам из благословенного РПГ-раздела – здакая "как-бы-зкспа", и из не менее благословенного раздела стратегий — сбор полезных ископаемых (да еще трех видов). Это, скажем так, несколько нетипично для аркады. Мысль о жанровой классификации



Ничего не вижу... В кого стрелять-то?



Прибор ночного видения - не роскошь, о средство перемещения в простронстве



● Красота неземная... небесная.

забилась в темный угол и упорно отказывалась выбираться оттуда...

Некамикадзе (драйвер-испытатель)

О сюжете (в который уже раз) говорить не хочется совершенно, но придется. Ну так вот: безудержная галактическая экспансия, межпланетные телепортационные ворота, никак не защищенные от чужезвездного нашествия, автоматические станции по добыче полезных ископаемых, разбросанные по всей освоенной галактике... нулевая обороноспособность. А тут — р-раз! – и вот вам оно, нашествие, подлые гуманоидные алиены пришли и захватили одну планету, другую, третью – телепортеры, говорю же, не защищены, никакой системы "Свой-Чужой" не встроено, даже кнопки самоуничтожения не предусмотрено. Тоска. И вот "наши" изо всех сил поднимают давным-давно пришедший в упадок ВПК (Военно-Промышленный Комплекс), а "ихние" победоносно захватывают горнодобывающие предприятия, попутно окружая их неприступными (по возможности) укреплениями, и вообще, ведут себя в нашей галактике как дома.

Надо б давить, но нечем – "наши" задыхаются от дефицита ресурсов, да и производство под лозунгом "все для фронта, все для победы" не шибко освоено... Остается, конечно, одна надежда – создать супероружие, которое сметет злобных алиенов с лица нашей родной Галактики. И вот это оружие создано... ничего, что оно выглядит как обыкновенное багги, ничего, что у него практически нет брони и стволов — наши ученые встроили в него возможность к трансформации, трансформации в режиме реального времени, и обещают, что они разработают новые, более крутые виды средств уничтожения противника прямо по ходу боевых действий, и наше дело правое, и мы победим.



● Бабах .

Такие дела. Естественно, нас назначают добровольцем, естественно, говорят, что Родина нас не забудет ни в коем случае, что техника экспериментальная, и что провалить операцию нельзя ни в коем случае, в общем, по принципу "Утонешь – домой не приходи!". А что нам остается делать? Бесстрашно скакать на врага по колдобинам, тем более что дорог в этих малоцивилизованных местах не мало, а очень мало.

Трансформатор

Трансформатор – это Сергеич про машинку сказал, машинку, которая по нажатию кнопки может принимать самые причудливые формы... Нажал – и выдвинулись плазменные пушки, нажал, и багги превратилась в неповоротливый бигфут, нажал – и бигфут превращается в сверхскоростной скутер, или в танк на воздушной подушке, или в совершенно уж несусветное нечто,



● Разве ж эта лазер?



Неживой, но светится

которое в игре обзывается геликоптером (нет, нет, это явно не вертолет, хотя принцип действия схожий). Я-то всегда считал, что это называется трансформер... однако transformer с английского



Люблю, знаете ли, запах напалма по утром

народного языка так и переводится — трансформатор. Ну, что ж, будем ездить на трансформаторе.

Итак, наш колесный трансформер (да, да, опять американизмы, Сергеич, и не надо грозить мне разводным ключом), наша чудо-машинка умеет подстраиваться под окружающую среду, но для этого нашим ученым нужно либо время, которого у нас нет, либо отчеты об исследовании обломков вражеской бронетехники, которых вокруг в изобилии, ну и, конечно, полезные ископаемые, с которыми (см. выше) перебои. Сбором полезных ископаемых заниматься придется опять же, как вы понимаете, нам — ко всему прочему, наш трансформер еще и сам себе харвестер, а вот исследованием обломков займутся ученые... которых мы возим с собой. Схема действий приблизительно такая — раздалбываем превосходящие силы противника вдребезги пополам и выпускаем ученых попастись на поле боя. Они некоторое время задумчиво разглядывают остовы вражеских машин, после чего просятся назад, в тепло и уют, после чего выдвигают провокационные теории типа “вот если бы ту фиговину привинтить во-он к той хреновине, то получилась бы натуральная лазерная пушка”. Вздыхаем, едем искать завод по производству оружия, боеприпасов и всего остального. Находим — а он, блин, чужой. В смысле — Чужих. Фальшиво вздыхаем и кидаем газовую гранату. Злые алиены погибают, но не сдаются (тем более, что их никто не спрашивал), и на освободившиеся рабочие места сажаем своих людей, которые в момент прикрутят к нашему мирному харвестеру хоть лазерную пушку, хоть воздушную подушку, хоть турбоплазменную установку, да еще этот... как его... тюнинг произведут. Броню укрепят, пушку отрегулируют, чтоб больнее била, ну и так далее. Не бесплатно, правда — за апгрейды приходится расплачиваться разноцветными кристаллами (которые полезные ископаемые), а за этот самый тюнинг (тьфу, слово-то какое) — желтыми шариками, которые почему-то обзываются жетонами (tokens), в изобилии рассыпанными по всем планетам.

Мы у нас одни

Ну, может быть, не одни. Скорее даже три. Или пять. Один из классических признаков дешевой аркады, поначалу ввергнувший меня в заблуждение — жизнь дается нам не один раз. Конкретнее — от трех до шести раз, на каждую миссию. С одной стороны, как-то даже странно в подобной игре умереть невзначай — и тут же ожить, может быть, в начале миссии, может быть — за ближайшим поворотом, поехать и увидеть обго-



Bigfoot как он есть



● Багги, праста багги

релый трупик своей машинки... Чудеса с реинкарнацией. С другой стороны – здорово помогает в прохождении, позволяя особо не напрягаться, проводить разведку боем и прочую рекогносцировку местности. Хотя, если внимательно читать брифинги (а они длинные... подробные... и очень полезные), то можно без подобных глупостей и обойтись, делая вид, что жизнь у нас одна, и прожить ее хочется долго и счастливо. Вообще-то, не читая заданий, даже с шестью жизнями далеко не уедешь, ибо в самой миссии можно получить разве что фразу "В точке 2 отключите защиту главного реактора, находящегося в точке 3". И все. Можно, конечно, методом проб и ошибок – но ведь в брифинге сказано, что надо забросать гранатами три маленьких, неприметных электростанции, находящихся в разных концах карты и питающих непробиваемое силовое поле. Так что учите английский – это, говорят, для здоровья полезно. Кстати, даже если миссия успешно закончена, не надо спешить прыгать в телепортер на следующую планету, лучше порыскать по округе, и, может быть, найти много всякого-разного-в-хозяйстве-полезного – от полезных ископаемых до порталов на какую-то неизвестную планету, где, может быть, найдете что-нибудь интересное. Скажем, какой-нибудь механизм (оружие), который вам суждено получить миссий на пять-шесть позже... или вообще никогда и нигде больше не получить. И вот еще что – берегите ученых! Ученые – это не только ценные разработки и рабочая сила, они ведь еще и машину чинят, прямо на ходу!

Звукомузыка

Традиционно скажу: звук в игре есть. Музыка тоже есть. И того и другого – по минимуму. Как, впрочем, и графики. При других условиях графику (да и звук, пожалуй) я бы назвал откровенно убогими, но здесь и теперь, положа руку на сердце, скажу – это минимализм. Разработчики не стали заморачиваться с красивыми прибамбасами и сделали очень хорошую игру. Эдакий скромный шедевр. Большое им за это полосатое спасибо!

УТОНЕШЬ - ДОМОЙ НЕ ПРИХОДИ!



● Налево завод, направо радар, посередине портал. Картина маслом (по хлебу)



● Эта не шарики, эта плазмаган дикай убойнай силы

Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Дизайн	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●●●●●●●●●●

Рейтинг 8.6

Время освоения: от получоса
Сложность: средняя
Знание онглийского: желательно

Великий Полосатый Вождь

Готика Марса:
Кровавая Сторона Планеты

И я ушел, и включился, когда проезжали Уфу,
И мне какой-то чудак все объяснял, что такое кунг-фу,
А с верхней полки сказали: "Надежней хороший обрез."
А я подумал: "Я все-таки сел в туркестанский экспресс -
Последний в этом году
Туркестанский экспресс!.."
Сергей Калугин

Ну что ж... Свершилось. Из-под пера (клавиатуры?) доблестных тружеников фирмы "Бука" вышла на свет божий новая локализация. Поставляется в большой, красивой, кровавой, естественно, коробке, естественно, с мануалем (и не говорите мне, что слово "мануаль" пишется без мягкого знака, ибо произошло от скучного английского manual – нет, мягкий знак облагораживает, заставляет звучать слово совершенно по-французски, ставит в один ряд с красивыми, приятными сердцу и уму comme il faut, nobless oblige... сказывается, видимо, недополученное в детстве классическое образование)... Впрочем, "экономичный" jewel-box тоже поступил в продажу под девизом "Каждому по Готике". Переполняет ли радость ваши сердца? Рады ли вы сошествию "Марсианского Готического Экспресса" (откуда взялся этот экспресс - см. далее по тексту) с пустынного Марса на грешную землю? Готовы ли вы?

Жанр	Action/Adventure
Издатель	Бука
Разработчик	Creative Reality
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM, 3D-уск.

Как нам объясняют разработчики, при создании "Готики" они ориентировались, во-первых, на System Shock и, во-вторых, на Resident Evil (части игр – на ваше усмотрение), причем от первого была взята основная сюжетная схема, а от второго – система боя и прочие мелкие радости. Откровенный плагиат, мягко говоря, никогда и никем не приветствовался (впрочем, команде Looking Glass, создательнице двух "Шоков", сейчас не до того – она, увы, немножко умерла), но вот ежели скрещиванием и селекцией – почему бы и нет? Тем более, что названия знакомые, более того – громкие, известные они, названия-то, да и народу интересно, как же зто возможно скрестить злитный, даже интеллектуальный шутер от первого лица (не вполне, к тому же, шутер, больше RPG) с бескомпромиссным ("приставочным") мочиловом от лица третьего? Да вот так и возможно. Главное, конечно, быть поближе к народу, да не вылезать особо за рамки бюджета. Что делать? Правильно, обращать взор в сторону того самого "Резидента", где действие разворачивается на фоне плоских, заранее отрисованных задников. Запихнуть туда трехмерные модели зомби, монстров и прочих десантников-спасателей – и полный порядок. Ко всему этому могучие квестовые заморочки с оглядкой на SysShock — и дело в шляпе. В шлеме. От скафандра. И что вы думаете? Так и поступили создатели игры? Правильно думаете. Именно так. Впрочем, вторичность – зто не всегда плохо. Ведь даже книжки Василь Васильича Головачева можно сдать в макулатуру и на переработанной бумаге напечатать, скажем, Булгакова. А уж тут, с таким материалом... ведь можно сделать что-то приличное, ведь правда?



Подали поезд, и я отыскал свой девятый вагон

Запустив игру, мы обнаруживаем себя, во-первых, на самой кровавой стороне Красной Планеты (сиречь Марса), а во-вторых, единым в трех лицах. Одно лицо – японской национальности, второе – чернокожей, а третье, соответственно, женской. Политкорректность, м-мать... порядка. То есть – пусть никто не уйдет обиженным. Пусть вообще никто не уйдет! А дело все в том, что на Марс напала злобная инопланетная тварь типа "вирус" (инопланетная, впрочем, только исключительно для земных исследователей, на самом же деле – вполне домашняя, потому как Марс ее дом и есть). А так как времена ДуМа под номерами раз и два прошли безвозвратно, то мы не будем уничтожать вирус и зараженных им зкс-людей (ну, зомби, зомби, куда ж без них – родимые пятна Resident Evil) огнем и пистолетом, мы постараемся понять, какого... тут произошло и что зти самые горе-исследователи натворили.

Некоторые поклонники RPG, по ошибке забредшие в зтот раздел, могут задать резонный вопрос: "Ну и что? Три человека, партия как партия...". А вот и не партия. Ни разу. Дело в том, что спасатели прилетели сюда не по зову сердца, а по заданию земного Правительства (не исключено, что и Партии) и задание зто было таким – прибыть и разобраться, что за паникерские сообщения идут с Марса про то, что станция погибла, и про то, что спасателям, буде таковые случатся, категорически не рекомендуется собираться больше одного. "Stay Alone. Stay Alive,"– такими были последние слова марсианской колонии, погрузившейся в глухое радиомолчание. Поэтому придется бегать по станции каждым персонажем в отдельности, не пересекаясь нигде и никогда, иначе... иначе может произойти так называемый "кирдык", влекущий за собой полный и окончательный "гамовер". И вот ведь какой момент – без нашего чуткого руководства персонажи как-то теряют инициативу, впадают в меланхолию и вообще... Ковыряешься с одним персонажем, а на второго в зто время зомби нападает, а тот стоит, плачет, маму зовет, а зомби грызет и грызет, и нет, чтобы нашему подопечному, здоровому мужику, выхватить пистолет и пальнуть по твари – нет, в панику ударяется. А ведь если загрызут насмерть, то опять же придет неотвратимый "гамовер"... и все. А так как сохраняться можно только в специально отведенных местах, на некоторых (нет, не всех) компьютерных терминалах, да еще и ограниченное число раз... много интересных подробностей можно узнать о личной жизни каждого персонажа и разработчиков игры, вместе и по отдельности.

Вообще, все происходящее ужасно напоминает какой-нибудь боевичок (с понтом "триллер") из серии "Сумасшедший Экспресс". В данном случае, естественно, "Марсианский Экспресс". Тесные коридоры, двери, запертые изнутри. Ключ у мертвого проводника, и сам проводник, повесившийся у себя в каморке. И пасса-



опере должны были участвовать совсем другие артисты: Alone in the Dark, Day of Tentacle и немного Lost Vikings.

Alone in the Dark. Страшилище, огромный мир кошмара, где дичайшие загадки соседствовали с умертвиями с ППШ в руках. До сих пор мне снятся четыре огромные игральные карты (сдается, Билли, зто были Тузы!) и надпись "вы прошли 12% игры". Так уж получилось, но начало "Готики", ее пустые коридоры, насквозь пропитанные ощущениями "Хотели по-плохому? По-хорошему будет хуже!", ее звуки, отблески на металлических деталях интерьера — все настраивает на философский лад и напрочь отбивает желание "мочить зомби". Крутым хорошо быть в Квейке – в "Готике" важнее остаться живым.

Day of Tentacle & Vikings. Игры про одиночество. Один за всех и все за одного. Глобальная задумка – разделить отряд – гениально перекликается с сюжетной линией: в действительности у нас не три, а один персонаж. Просто он состоит из трех особей, которых разделяют отнюдь не трубы коридоров базы, а нечто более великое. Каждый из них хорош на своем месте, но делают они общее дело. Против марсианских триморфов мы выставляем своего. Марс против игрока. Игрок против Марса. Состязание, достойное крови и отчаяния...

Реализация столь глобальных философий — только квестовая. А как следствие – никакой нелинейности. И зто правильно – нелепо побеждать одного врага дважды: победа должна быть уникальной, неповторимой. И в зтом – ее ценность.

жиры-зомби, и сумасшедший машинист гонит свой паровоз вперед и вперед, без остановок, чтобы где-нибудь, хорошо бы – на вокзале, устроить глобальное крушение поезда с красивыми пиротехническими зффектами и чем больше народа при зтом пострадает, тем веселее... И не знает зтот машинист, что его потихоньку-потихоньку отводят от населенных мест подальше, куда-нибудь под Саратов, в глушь, где единственным свидетелем (а то и жертвой) окажется старенький станционный смотритель. На поезд уже проникли бравые спецназовцы, но вот ведь незадача – торопились наши герои, еле успели на поезд вскочить, а о том, чтобы зкипировку прихватить, и думать не стали. И все, что есть у них с собой – зто рации да чуткое, отзывчивое руководство. А тут еще сюрприз – двери тамбуров заклинило насмерть и прохода нет. Ну, не беда – разобьем окошки, будем предмет перекидывать... что, стукнуло? А ты в следующий раз стой аккуратнее.

Технически подкованный читатель спросит, нельзя ли было сорвать стоп-кран поезда? Другой, не поддавшийся на провокацию с поездом, спросит, надо ли было соваться туда, где вовсю бушует неведомый науке вирус, да еще и наивно снимать в шлюзе скафандры? Домой-то потом как? А вот так. Законы приключенческого жанра. Если уж Партия сказала "Надо!", то наше дело ответить "Есть! Будет сделано!" и приступить к ликвидации последствий. А уж чего сотворим – так зто потом уже идущие за нами ликвидируют. Надо так надо. Вперед и с песнею. Да и то сказать – пробовали когда-нибудь в водолазном костюме прогуляться до вагона-ресторана, что через три вагона? То-то же.

А, впрочем, лирика, лирика зто все. Не в том дело. В игре дело. В ее кондовой реализации. В ее статичности. В угловатости моделей, их неуклюжести. В линейности сюжета, хотя обещали нам, как написано на коробке, "многолинейность". Корявое управление (две кнопки для стрельбы, две – вперед и под ноги – и зачем такое надо?), глюки в скриптах (великолепнейший, прямо скажем, глюк присутствует в самом начале игры и приводит к летальному исходу с вероятностью процентов в семьдесят). Нельзя же так! Даже если плюнуть на графику и звук (тоже не выдающийся), то все равно остается вопрос – для чего на свете существуют бета-тестеры? Бета-тестеры имелись в наличии у Creative Reality, но создается впечатление, что игры они в глаза не видели. Нельзя же так, в самом деле.

Вердикт: играть можно. Но только если очень хочется.

Комментирует Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов

Ироды! Фашисты! Пацаки! Шайтан-арба (железная дорога — возм. узбекск.), лех ле аззазель (пошли к черту — точно иврит)! Прав был Вел. Пол. Вождь – широка страна моя родная, а от глюков и убежать некуда! Почто, родимые, в вашей игре в самом начале стоит такой глючара, который "приводит к летальному исходу с вероятностью процентов в семьдесят", а? Это у ВПВ – семьдесят, а у меня – девяносто девять! Я ведь хотел зту игру, ждал, как Дон Кихот Дульсинею, а вы мне вот такую вот свинью!

А почему ждал? Потому как она напомнила мне несколько старых хитов. И, кстати, не System Shock, и не Resident Evil (а также не "Дьявол-Шоу" и не Nocturne). Нет, в нашей

Вердикт №2. Эх, не пойди разработчики на поводу у любителей "разборок по-пацански", сконцентрируйся они на отладке геймплея и вылавливанию баго-глюков... "Золотой компас"? Возможно... Но, к сожалению (к моему величайшему сожалению!), – не в зтой жизни.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Дизайн	●●●●●●●○○○
Ценность для жанра	●●●●●●●●○○

Рейтинг 7.0

Время освоения: от получаса
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Андрей Шаповалов

Deep Fighter

Ну вот, а я уж начал волноваться – неужели аркадных симуляторов нынче никто не делает? Не люблю я, знаете ли, такие симуляторы, в которых для того, чтобы взлететь/поехать/поплыть, нужно с десяток клавиш нажать. Оно, конечно, круто чувствовать себя почти настоящим пилотом (почти – потому что перегрузки не учитываются), однако же приходится учить матчасть, что хочется далеко не всем и не всегда.

Жанр	Аркадный симулятор
Издатель	Ubisoft
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM, 4 Mb 3D-ускоритель
Рекомендуется	Pentium 300, 64 Mb RAM, 8 Mb 3D-ускоритель
Multiplayer	Internet, LAN

Лично я предпочитаю аркадные симуляторы. Там все тупо, но просто и красиво. Впрочем, красиво тоже бывает далеко не всегда. Даже при наличии большого количества полигонов. Вон возьмите F.A.K.K. 2 – там полигонов много, но о красоте говорить бессмысленно.

В силу всего вышесказанного, получив диск с игрой Deep Fighter, я испытывал смешанные чувства. Во-первых, был рад, что вышел еще один аркадный симулятор. Во-вторых, боялся, что еще один аркадный симулятор окажется халтурой.

И все же радости было больше.

Дешевое кино

По старой привычке я всегда ищу в игре сюжет. Нет его — игра, скорее всего, никакая. Но правило на то и правило, чтобы были исключения. Тот же DOOM вспомним. Хотя и у DOOM'а сюжет был и был тот сюжетец даже неплох, только вот давался он исключительно в мануале.

В этом смысле Deep Fighter можно сравнивать с DOOM — основные постулаты сюжета тоже вынесены в мануаль. Перескажу его в нескольких словах, благо он прост и неоригинален.

..Будущее. Далекое или нет – сказать сложно. Впрочем, это и не важно. Важно другое: произошла какая-то глобальная катастрофа и население Земли дружно переселилось под воду. Вполне правильный выбор, между прочим. Еще со времен великого Жюля Верна и его капитана Немо идея об освоении поистине гигантских богатств мирового океана будоражила умы людей. Под водой все есть: пища (рыбы и водоросли), кислород (который, как всем известно, входит в состав молекулы воды), полезные ископаемые.

Но люди есть люди. Даже под водой у них никогда не может быть все хорошо. Что-то обязательно должно быть плохо.

В Deep Fighter "плохо" – это Shadowkin. Проще говоря, пираты. Живут они, естественно, тоже под водой, плавают на подводных лодках, грабят и убивают честных граждан подводных государств. Главный герой, за которого нам и предстоит играть, является бойцом сил самообороны одного такого подводного государства. Начинать придется, как водится, выпускником военной академии, ну а потом...

Весь этот вполне добротный набор портят брифинги между миссиями. Дело в том, что брифинги – это видеоролики с живыми актерами. Чем это так плохо? А тем, что сделано совсем дешево. Уж сколько в свое время ругали компанию Origin за ее пристрастие к "кинематографу" (Wing Commander III, IV и V), сколько язвительных замечаний отпускали в адрес Command & Conquer! И все же теперь, оглядываясь назад, нельзя не отметить, что в этих играх видео было правильное, с хорошими актерами и приличными декорациями.

В Deep Fighter актеров нет вообще, а если и есть, то это полные дилетанты. В качестве же декораций выступают грошовые разноцветные фоны. Году эдак в 1995-ом это сошло бы разработчикам с рук, но в 2000-ом такой фокус не пройдет.

А ведь можно было всего этого избежать. Вон в Tachyon от компании Novalogic брифинги вообще текстовые с закадровым голосом. А смотрятся безо всяких отрицательных эмоций. Ну что мешало ребятам из Criterion Studios сделать точно так же? Желание себя показать?

Как прекрасен этот мир

А подводный мир в Deep Fighter и впрямь прекрасен. С самого начала нас окружает яркий такой пейзажец со множеством здоровенных рыб, чистым песком и немногочисленными кораллами. Далекий "горизонт" теряется в мутной дымке, из которой постепенно проступают причудливые очертания подводных скал, зияющие провалы пещер, глубокие расщелины...



● А вот и наша основная база. Тут нам подчинят подлодку, дадут торпеды, ценные указания... Короче — это БАЗА.



● Подводный пейзаж. Красиво, волшебно...

Но самое приятное – это игра света. Берег совсем близко, действие происходит на относительном мелководье, и солнечные лучи, пронизывающие толщу воды, как им и полагается, колеблются, как шелковые ленточки на ветру. Возможно, если внимательно и долго наблюдать за пляской светлых и темных пятен на золотистом песке, то можно будет заметить четкую последовательность, выдающую работу программистов. Но я не засматривался особенно, да и вы, думаю, тоже не станете этого делать. Так что будем считать, что выглядит все очень естественно. Ну, а если и не естественно, то, по крайней мере, похоже на настоящие прибрежные воды.

Вообще же, больше всего это похоже на фильмы из цикла "Подводная одиссея команды Кусто". Там океан тоже показан в самом выгодном свете. Нет ни мрачных бездн, куда никогда не проникают лучи Солнца, ни странных существ, которых жизнь во тьме и тишине преобразила до неузнаваемости, превратив в призрачных, полупрозрачных созданий.

Впрочем, странные морские создания в Deep Fighter вам встретятся. Вначале это будут паукообразные членистоногие (крабы-мутанты, должно быть), любящие постреливать в игрока чем-то непонятным. Потом появятся гигантские барракуды с весьма почтенной величины зубами, любящие почему-то обедать не рыбами, преспокойно плавающими рядом, а исключительно подводной лодкой игрока. Далее пойдут медузы с кислотной кожей, прикосновение к которой фатально. Следом за медузами – еще коекто, о ком я говорить не стану, чтобы не лишать вас удовольствия от будущего знакомства.

Сделаны все эти морские страстимордасти весьма добротно. Стыков между полигонами не видно, ровные края и прямые углы тоже не бросаются в глаза. Короче, все по делу.

А вот подлодки немного подкачали. Нет, не исполнением. Тут тоже все нормально. Недовольство вызывает общий дизайн. Уж больно он какой-то стандартный. Нет изюминки. Да, типов подлодок много, но зачем? Не проще ли было сделать количество моделей меньше, зато качество – лучше? Опять-таки. В упоминавшемся выше Tachyon моделей было немного, зато дизайн радовал глаз.

Лечу... тьфу, плыву, куда хочу

Если и есть в аркадных симуляторах нечто, за что подобные игры справедливо осмеиваются фанатами "настоящих", хардкорных имитаторов, то это – физика движения объектов. Не было еще ни одного аркадного имитатора (только не надо тут вспоминать про древний Mantis), в котором бы космический корабль/самолет/автомобиль или еще чтонибудь двигались бы так, как им предписывают реальные законы Вселенной.

Deep Fighter в этом смысле не исключение. Физика движения подводных лодок, согласно пониманию разработчиков игры, очень похожа на физику движения космических кораблей, например, в Tie Fighter. Иными словами, такого понятия как "инерция" не существует вообще. Подлодки разворачиваются на месте, моментально тормозятся, их не заносит при поворотах и т.д. В аркаде важнее динамизм, а не реалистичность. Хотите реалистичности? Тогда ждите Silent Hunter II, говорят – осталось немного.

Динамика в Deep Fighter есть совершенно однозначно. Правда, эта не та динамика, что была, к примеру, в Bang! Gunship Elite. Иначе говоря, перед нами не тупой тир, где главное – вовремя попасть в цель. Разумеется, стрелять – и попадать в цель! — нам придется не


Добытые родиоoктивные кристоллы нодо быстро выгрузить но склод..

раз и не два, но этим игровой процесс не исчерпывается. Под водой будет происходить много чего интересного. Поначалу задачи перед нами будут ставиться совсем простенькие, вроде собирания радиоактивных кристаллов. Потом прикажут заняться разведением рыб, для чего надо будет уже несколько поработать мозгами. Далее последуют бои с медузами, оборона базы от атак Shadowkin... И понесется, и завертится...

Кстати, есть в Deep Fighter одна интересная находка – построение кампании в single-player. В принципе, кампания состоит из миссий, как в подавляющем большинстве аркадных имитаторов. Но в Deep Fighter миссии следуют одна за другой без перерыва. Выполнили вы первую миссию, собрали нужное количество кристаллов, вернулись в город – сразу же отправляетесь продолжать борьбу за счастье трудового народа своего подводного государства. Вроде бы мы только и делаем, что выполняем всякие дурацкие приказы начальства, но в то же время двигаем вперед сюжетную линию. Это очень правильно. Тут ребята из Criterion Studios молодцы.

Управление в игре как раз такое, которое и должно быть. Простое, понятное. Мы просто садимся в подлодку и плывем. Работаем. Воюем. И никакой головной боли.



А вот и он, членистоногий! То ли подводный поук-переросток, то ли кроб-дистрофик...

Откровенно говоря, детище Criterion Studios можно много за что поругать. Но вот вопрос: зачем? Если долго и внимательно искать, то найти глупости, ляпы и просто недоделки можно абсолютно в любой игре, даже в столь любимых пиплом Diablo II и Quake 3.

Но, в сущности, игра неплохая. Не из тех, что будут долго жить на наших винчестерах, но для любителей приятного и ненапряженного времяпрепровождения — самое то.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.3

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов
Юрий Пашолок

Hired Team: Trial

Жанр	Мнагапользавательский FPS
Издатель	New Media Generation
Разработчик	New Media Generation
Требуется	Pentium 233 MMX, 64 Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium II 400, 64 Mb RAM
Multiplayer	LAN, Internet

Разве плохо было: одним нравился UT, другим - Quake 3; одни поливали грязью целлофановые красоты "Турнамента" и его политику дискриминации производителя чипа видеокарты, другие - туповатый дизайн карт "Арены", ее ботов-акселератов и всеобщую веселуху, столь не достойную в наше передовое время? Но пришли русские, сказали: "Фу!" - и вытащили из широких штанин... Hired Team: Trial... Мы наш, мы новый... понимаш!!! Не впервой – продвинемся, разгребем эту кучку зарвавшихся от безнаказанности идолов. Чай, свое, расейское!!!

За что вы меня так ненавидите?

Если во времена моего беззаботного детства "расейское" (тогда еще "советское") однозначно означало "наихудшее" (не считая "Советского шампанского", которое я в ту пору не употреблял), то на заре нового тысячелетия за такое претенциозное поведение можно и от редактора схлопотать. Но молчать не буду! Hired Team: Trial - нормальная игра. Почти нормальная. Но на щит подняты имена Q3 и UT - и я невольно становлюсь ядовитым придирой. И первое, чего я никак не могу принять, - этого хитрого трюка с выдачей на-гора частей релиза таким образом, что создается впечатление из разряда "так и надо".

Ну не хватало у людей времени сделать большую, красивую игру класса "А" – чтоб и сингл с сюжетом, и мультиплеер с балансом, и конкурентам назло. Так что сделали? Быстро соорудили only m-player версию, спустили на воду, а народу объяснили, что, дескать, так по сюжету требуется. Мол, эта игра (HT:T) как будто бы виртуальная среда для поиска бойцов в настоящую, полную версию (будущую HT), где мы встретим таких разных монстров, что перед этим без тренировки ни-ни! Вспоминается похожая история с "Киллер танком". Это что у нас в отечестве такие традиции - продавать товар по частям, вразнос? Вольно или невольно, но возникает стойкое ощущение, что HT: T - проходной этап. Тест - не столько для игроков, сколько для самих авторов. Проба сил, но никак не полновесный шутер. [Да брось! Неужели лучше было пойти по стопам именитых западных долгостроев вроде "навсегдашнего" Дюка Ньюкема? Начать с мультиплеера - ход странный, но вполне допустимый. И то, что планируется сингл-продолжение, никак не может считаться недостатком. - прим. ред.]

Рисовать? Да у тебя еще рисовалка не выросла!

Кто видел Q3 - тот видел красоту; кто видел UT - тот видел игру (после этой фразы меня, наверное, побьют... [даже и не сомневайся! — прим. ред.]). HT:T может выплыть на поверхность водоворота людского признания только в одном случае – имея графику не хуже, чем у "Арены", и геймплей двух "Турнаментов".

Сначала займемся графикой...

В современных играх, пусть я буду наивен в глазах матерых профи, графика состоит из хороших текстур и большого количества полигонов. Плюс грамотный свет, создающий атмосферу интимного действа deathmatch'а. В Q3 все это было на высочайшем уровне, благо главный (и, похоже, все более и более единственный) артефакт id Software Джон Кармак еще не превратился в безрукого инвалида.

В NMG гордятся своим графическим движком "Shine". Быстрый, красивый, с текстурами творит такое, что товарищ Жан-Мишель Жарр теряет в весе от злости (особенно, говорят, на Matrox Millenium G400 с ее эксклюзивной технологией "рельефно-динамических" текстур), кривые поверхности умеет, скелетную анимацию может. Ну как после этого геймеры могут быть чем-то недовольны?!

Но тут пришел я. Непуганый идиот, сказавший следующее: "Братцы, где вы видите Q3-подобный движок? В кривых? Так их там полторы штуки на уровень! В текстурах? Да слабоваты текстуры (хотя это вина скорее художников, а не движка). С интересными спецэффектами, но слабоваты. А посмотрите на свет! Не во всякой дискотеке для "золотой молодежи" увидишь столько ядреных тонов! А эти конусы от источников света? Господа, это напоминает лампочку с наклеенной цветной бумажкой, потерявшей на концах свой первозданный колер".

Это сказал я. А моя видеокарточка еще долго распиналась о том, как тяжело ей поддерживать все имеющиеся текстурные красоты, которые пришлось отключить под шорох перманентного свопинга. Что характерно: если настроить графику на уровень "для рабочей молодежи", то "Арена" примется бегать с немыслимой скоростью, а HT:T ускорится только самую



Голубоя кровь. Аристократ, наверное

малость.

Впрочем, будем справедливы. Считающийся на настоящий момент вершиной совершенства движок Q3 обгоняет творение New Media Generation не так уж намного. Непреодолимой пропасти нет - и это объективно. Как и оценка графики в 8 баллов.

От карт осталось неоднозначное впечатление. Некоторые получились настоящими шедеврами - в особенности Leonova (явно по мотивам Morpheus из UT), а местами вышло просто убого. Представьте себе примитивную кубическую залу, неумело приукрашенную различными колоннами с кривыми поверхностями, зеркалами и т.д., - ЭТО должно конкурировать с Q3? [Можно подумать в Q3 все карты идеальны. - прим. ред.]

Це – гаиьба. (из писем зарубежиый экспертов)

"Продажная команда" - игра с бешеной динамикой. Это, кстати, могло бы быть похвалой. Но не получилось у NMG все как следует сбалансировать и отладить.

Баланс - это когда в разных ситуациях выгоднее применять разное оружие: шотган - накоротке, пулемет - в больших залах и при погоне, ракеты - в узких коридорах, где тяжело увернуться, снайперку - в "нычках". Как говорится, каждому месту и каждой зверушке по пирожку и плюшке.

Здесь же все стволы, отличные от пистолета-единички, сверхубойны. Что-то выгадывать, перебирать варианты – бесполезно. Тем более что сам процесс перебора выполнен безобразно: смена оружия происходит очень ме-е-е-едленно. Примерно полсекунды игрок остается фактически безоружным. Это очень много для скоростей, проповедуемых HT:T.

Из сверхубойности же оружия вытекает и другой недостаток - отсутствие мотивации к постоянному перемещению по карте. Нет смысла "отжираться" и коллекционировать стволы. Впрочем, затаиваться и ловить "бешеные" фраги на праздношатающихся друзьях тоже негде (так устроены карты). И в итоге получается форменный ералаш с грудами трупов и морями крови. Но без атмосферы поединка, а как следствие – без интереса.

Хваленый (в интервью и на сайте) "тактический" режим удивляет. Если люди выкопали себе могилу, то зачем ее так углублять? Недоделали? Хотели как лучше? Так спрячьте свою "тактику" подальше и не показывайте, пока не отладите! Пусть лучше она была бы "сурпрЫзом" в полной Hired Team. Хорошая (наверное) идея похоронена под горой багов: внезапно включаются-отключаются локальные повреждения, оружие работает некорректно (не так, как ожидается при "реалистичной физике") и вообще ведет себя, как предатель в партизанском отряде. Как говаривал Антоша Чехонте: "И базука раз в год тебе под ноги выстрелит".

Багов, повторюсь, много. Один из подарков, намертво вешающий компьютер, ждет нас в телепорте первого же уровня! Самый же распространенный глюк — это когда вас вдруг хватает неведомая сила и буквально ввинчивает головой в потолок. Соответствующий скрин, надеюсь, попадет в номер.

Немиого солица в холодиой воде

Боты здесь правильные. Знаете, что такое "правильные боты"? Это которые выносят тебя до тех пор, покуда за ум не возьмешься и не начнешь думать. Думать о засадах и отлавливать боты на ошибках. Никакой бронежилет (а он в HT:T не просто никакой, а никакущий!) не спасает, так что приходится думать... размышлять. А потом становится понятно, что боты - примитивы страшные, дети просто. Метко стреляющие дети - при столь мощном оружии этого вполне достаточно. Но если стрелять первым, то от их "меткострельности", единственного козыря, выданного из крапленой колоды разработчиков, не остается ничего. И фрагов становится больше и больше... приятно, черт побери! [Если кто не понял: автор здесь ничуть не издевался, он скорее хвалил ботов. Редкой душевности человек... - прим. ред.]

А еще здешние электронные оппоненты очень уж сильно любят водоемы. Бежишь, бывало, по карте и слышишь знакомые до боли хлюпы. Так и есть, очередной бедолага бегает с флагом по бассейну, начисто игнорируя лестницу. Купальщик хренов...

Нужно просто выучиться ждать...

Как ни желаем мы рожать "собственных Невтонов" и выращивать слонов (исконно российских животных) - получается это далеко не всегда. Особенно, если на экспорт.

Короче, сейчас игру в народ пущать было нельзя. Народу и так не сладко, а тут еще и Hired Team: Trial... Вердикт однозначный - нужен ба-а-альшой патч (он к выходу статьи уже, скорее всего, появится). Кроме того, необходимо сильно пересмотреть тактический режим, а еще лучше — пригласить опытных консультантов и как следует отточить все режимы.

Сама игра не станет событием в экшен-мире, затеряется среди более именитых и более сбалансированных проектов, однако... Что бы такого доброго сказать напоследок? Однако был наглядно продемонстрирован реальный и очень высокий (местами) потенциал отечественных программеров и дизайнеров. Не исключено, что найдутся желающие лицензировать имеющийся движок, не исключено, что в сингле HT не будут повторены допущенные просчеты... Я был достаточно добр?

● - Соид, а ты как здесь окозолся?
- Стреляли...

P.S. С музыкой в игре все в порядке. Можно даже сказать — все отлично.

P.P.S. И давайте все-таки не будем смешивать личное с общественным. У игр, я считаю, не должно быть национальности. Если что-то не удалось, нельзя дружески хлопать по плечу только из той корысти, что ЭТО родное! Наша игровая индустрия, по счастью, уже выходит из пеленок и ей не нужны добрые тетушки, восклицающие: "Ах, смотрите-ка, вот что еще мы, оказывается, умеем!"

NMG информирует

Выпускается патч. Он лечит различные баги (в том числе и указанные в статье), подправляет поведение ботов и звук, увеличивает скорость в Д3Д, добавляет поддержку новых расширений в OpenGL.

На начало декабря 2000 года запланирован выход "золотого издания" Hired Team: Trial, в котором будут 10 дополнительных уровней и 4 новых модели. Также появятся как минимум два новых типа игры: Domination — одна команда атакует базу другой команды; Assault — команды борются за один флаг.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Дизайн	●●●●●●○○○○
Ценность для жанра	●●●●●●○○○○

Рейтинг 6.6

Время освоения: от получаса
Сложность: высокая
Знание английского: не обязательно

Иван Жилин

Crimson Skies

Все течет - все меняется, и вот даже Жилин пишет обзор в раздел Action. Да, появилась игра, способная заставить непрошибаемого походовика снова сесть за штурвал самолета (Боже, SWOTL – как давно это было, сколько воды утекло с тех пор, когда я на своем "летающем крыле" сбивал пачками B-17!). Ибо действие игры разворачивается во вселенной одноименной "настолки" от компании FASA, которая, может, что-то делает и не очень хорошо, но вот миры у нее получаются уникальные. Стильные (я не люблю этого слова, но – стильные!). В общем, игру от создателей Battletech'а и на движке красивейшего третьего Mechwarrior'а Жилин пропустить не может.

Жанр	Action
Издатель	Microsoft
Разработчик	FASA Interactive / Zipper Interactive
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM, 3Dfx
Рекомендуется	Pentium II 350, 64 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	Internet, LAN, Modem

Иван Жилин очень любил летать. Бывалочи, выберется на балкон своего 14-го этажа, расправит руки, как крылья, и сиганет вниз. И все жужжит: "Жжжж, ЖЖЖЖ!" – мотор пытается завести. А мотор-то и не заводится. Так и шлепался Жилин об асфальт, вставал с натугою, потирал озадаченно шею сломанную да и шел к Адмиралу пить пиво с рыбкою.
Д.Хармс. Из неопубликованного

1937

Альтернативная история – штука тонкая, и с ней FASA еще не играла, предпочитая будущее, недалекое или, наоборот, весьма сильно от нас отстоящее. Но на сей раз они решили взяться за двадцатый век.

Дано: Соединенные Штаты, Великая Депрессия, развивающиеся сепаратистские тенденции (особенно в южных штатах, где еще живы многие, кто помнит позор Аппоматокса). Эпидемия гриппа с последующими карантинами. Вооруженные выступления в отдельных штатах с призывами выхода из США (в принципе, это вполне конституционное право, которым и воспользовались южане в 1861 году). Армия действует агрессивно, что порождает новые выступления, а затем эффективность вооруженной борьбы с сепаратизмом сходит на нет. Начинается повсеместная "балканизация" - раскол некогда единого государства на кучу мелких наций; рвутся торговые пути, не прокладываются знаменитые шоссе через всю Америку, наземные средства передвижения входят в полный и бесповоротный даун.

На фоне этого, в общем-то, почти реалистичного сценария мы наблюдаем одно небольшое фантастическое допущение — совершенно дикое развитие авиации. Самолеты стали "bigger, better, faster", а с учетом полного краха наземных коммуникаций все грузоперевозки осуществляются дирижаблями. Война, торговля, пиратство – все теперь воздушное. Прямо какие-то "Чудеса на виражах". Или, если угодно, "Крылья Ханамизе". В альтернативном 1937 году.

А вы знаете, что это за самолеты?! Это потрясающие самолеты, дико и безбожно красивые самолеты, которые, по здравому размышлению, никак не должны летать. Потому что при любых технологиях эти машинки очень вольно обращаются с законами аэродинамики. Широкое распространение толкающего винта, почти повсеместное – "утки" и "бесхвостки", кокпиты в самом конце фюзеляжа, летающие крылья и стреловидность во все стороны. Все это если и может взлететь, то толку от него не будет, но это неважно. Важно то, что все это ну очень красиво, круто, черт побери, стильно выглядит!

А расстилающийся вокруг мир, описание которого я столь грубо прервал этой аэродинамической чепухой? Имперский Штат (Empire State – оцените игру слов!) – город Нью-Йорк и окрестности, крупнейший порт расколотой страны. Индустриальные Штаты Америки, поглотившие все мощности Севера, а напротив, через Аппалачи, обиталище воздушных пиратов – Конфедерация Дикси, воплотившая мечту отцов о независимом Юге джентльменов и леди. Раскинувшаяся на бескрайних просторах Среднего Запада социалистическо-христианская республика Народного Коллектива и соседствующие независимые индейские государства, объявившие жестокую войну торговцам спиртным. Техас, гордо гуляющий сам по себе (Remember the Alamo!), Королевство Гавайи и Государство Голливуд, почти ничего не производящее,



но живущее с миллионных доходов от кинофильмов.

FASA нашла беспроигрышный ход для американского рынка – каждый может найти свой городок на карте и защищать цвета "родной" страны, где на бытовом уровне, кстати, сепаратизм еще дает о себе знать (на форуме настольной Crimson Skies одно время шла горячая дискуссия между идейными северянами и южанами). И все это сдобрено антуражем тридцатых годов, все оформлено именно под те тридцатые годы. Плюс стандартные (но от этого не менее приятные) фасовские фишки: пираты, наемники, причем самая крутая пилотесса Черный Лебедь, естественно, русская и зовут ее, естественно, Наташа (ср. Наташа Керенская во вселенной Battletech).

Собственно, к чему это я. В этом вот безумном мире и разворачиваются приключения главного героя, имя коему Натан Захария (экий библейский товарищ!). Захария – воздушный пират, но не простой, а с кодексом чести. Он несет возмездие во имя Луны. В общем, надо бы закруглить эту болтовню про богатый игровой мир и линейный сюжет. Одно можно сказать: на протяжении игры разве что с лысым чертом не придется драться, а всякие там британцы, русские и воздушные пираты будут кишеть прямо-таки кишмя. Впрочем, можно сказать и другое: хотя сюжет и занимателен, его вообще могло бы не быть. И так интересно.

Оболочка

Когда я говорю, что под тридцатые стилизовано все, я подразумеваю именно "ВСЕ" – саму настольную игру, официальный сайт и, естественно, компьютерный Crimson Skies. Начиная с инсталлятора и заканчивая... нет, ничем не заканчивая. Особенно умиляет фотография, стоящая на столе у главного героя (читай – в основном меню, да и в прочих режимах присутствует). Изображение на снимке можно выбрать: хочешь, поставь симпатичную девочку, хочешь – несимпатичную. Для извращенцев предусмотрены фото самолета и собаки, но я человек простой, мне эти изыски чужды. Кстати, по мере выполнения миссий набор фото растет: спас кинозвезду – получи ее фото. Спас госпиталь – фото медсестры. И так далее в таком же духе. Этакая своеобразная экспа.

Структура у игры линейная – выполни миссию и иди дальше. Практически MW3, только еще иногда за миссию денег дают, тут и можно прикупить себе самолетик да и настроить его по своему вкусу – двигатель, точки подвески ракет, броню и прочее. Но вообще элемент менеджмента проработан слабо.





У тебя есть напарники, которых регулярно сбивают, а между тем они проявляются в каждой следующей миссии. У них есть самолеты, которые тоже сбивают, но и они чудесным образом возвращаются в первоначальное состояние. В конце концов, из каждого полета на базу возвращаешься хоть немного, но потрепанный, а ремонт – увы. Не говорю уже об отсутствии параметров у пилотов, то бишь ролевых элементов, которые играют в настольном варианте немалую роль.

А вот что продумано хорошо – так это основной игровой процесс, ради которого все и затевалось. И что самое удивительное: этого момента хватает для получения большого, настоящего удовольствия.

Во-первых, миссии не элементарно просты в своем большинстве, разнообразны и интересны. И хотя, на самом-то деле, их структура примитивна, форма тут совершенно затмевает впечатление от содержания. А во-вторых, есть сам процесс полета. О котором следует рассказать отдельно.

Для тех, кто совершенно случайно не в курсе: Аппоматокс - это символ поражения Юга в гражданской войне, место подписания капитуляции армии конфедератов.

Полеты – исключительно наяву

Выше я уже сообщил, что самолеты эти не летают – ну, не придумали еще такую аэродинамику, при которой они могли бы взлететь, хотя, с другой стороны, майский жук тоже вроде как на законы сей науки плюет. Ну да речь не об этом. Речь лучше повести о том, как летают эти невозможные машины.

Они могут делать все. Нет, вы не поняли: они делают ВСЕ. Любой вираж, любая фигура высшего пилотажа - и никакой потери мощности у двигателя от резкого кабрирования, никакой. Мертвые петли бомбардировщик выполняет шутя. Что делают истребители — страшно сказать и невозможно показать на пальцах. Это надо видеть, а еще лучше - самому попробовать. Если кто-то все еще удивляется, почему в графе "Жанр" стоит чистое и незамутненное слово "Action", пусть попробует и сомнения его развеются. "Элита" в большей степени симулятор, чем Crimson Skies.

Причем все сделано для удобства человека! Судите сами – взлет мы не осуществляем, ибо нас выбрасывают из брюха дирижабля. Посадка, являющаяся еще более гнусным моментом, чем взлет, тоже отсутствует, поскольку на дирижабль мы и возвращаемся. Управление удобное. Есть вид "с хвоста", который куда удобнее вида из кабины или любого иного. Что бы еще такое радостное



вспомнить? А, есть кнопочки для стрейфа влево и вправо! Не совсем стрейфа, конечно, но суть от этого не меняется.

Каждый вылет обычно состоит из череды догфайтов, в которых вы либо охраняете свой цеппелин, либо атакуете некую вражью цель. Иногда, правда, идет драка ради драки, но это тоже как-нибудь красиво мотивируется. Противник ведет себя по-разному: иногда показывает чудеса пилотажа, а иногда тупит страшно, причем такая смена настроения происходит у одного и того же самолета! А вообще AI сносен, работает стайками и любит садиться на хвост неповоротливому "Балморалу" (это такой английский бомбардировщик, а вовсе не Беломорканал!), увлеченному погоней за другим членом группы.

В общем, каждый вылет – это большой такой заряд адреналина и угроза сломать джойстик или, для некоторых нелетающих персон вроде меня, раскурочить клавиатуру. Наверное, единственная раздражающая вещь – чрезмерное самоволие сотоварищей и подчиненных, из-за которого выстроить четкий план боя малореально.

Окинув взором написанное, я сам подивился: почему про игровой мир я сказал так много, а про сам процесс полета, захватывающий дух и так мне понравившийся, – так мало. Ответ лежит на поверхности: там не про что писать. Воздушный бой и красивые полеты над Гавайями или Сиэтлом просты до безобразия, они практически хуже воровства. Но сделаны на такую крепкую совесть, что, раз севши за штурвал "Девастатора", ну никак невозможно вытащить себя оттуда добровольно. Затягивает.

Если серьезно, то, если бы за основу оболочки был бы взят аналог Mechwarrior 2: Mercenaries, с заменой соответствующих реалий вселенной Battletech на Crimson Skies получилась бы суперигра. Совершенный шедевр.

Не люблю описывать графику и звук...
...а все-таки приходится. Сейчас будет отписка.

Движок третьего Mewchwarrior'а оказался подходящим к воздушным баталиям не менее, чем к наземным. Графика, на мой не испорченный роскошью и незажратый взгляд, хороша необыкновенно (естественно, в акселерированном варианте), хотя цеппелины иногда и выглядят как-то стремно. Звук адекватен, замечательно сделана речь пилотов: помимо того, что разговоры постоянно держат нас в курсе сюжетного хода миссии (какие-то события могут с легкостью изменить начальный план боя), напарнички еще и оповещают о маневрах противника.

Вот, собственно, и все. Это банально, но я настоятельно рекомендую попробовать Crimson Skies всему прогрессивному человечеству вне зависимости от жанровых предпочтений. Просто потому, что это весело и иногда очень приятно расслабиться, полетать в режиме Instant Action или пройти еще одну миссию кампании. На худой конец, есть и мультиплеер.

Собственно, главный недостаток игры – нет моего любимого самолета из настольного варианта. Defender, продукция Народного Коллектива, картонный агрегат с дохленькими пулеметами, но совершенно уникальной маневренности. Второстепенный недостаток – малая глубина игры, слишком уж сильная ориентированность на прямолинейный экшен. Однако любители этого самого экшена, скорее всего, будут вовсе не против такого подхода. А даже за.

На этой мажорной ноте мы и закончим наш рассказ.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Дизайн	●●●●●●●●●●
Ценность для жанра	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.8

Время освоения: полчаса
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно



Зубр

Sanity: Aiken's Artefact

Жанр	Action/Adventure/RPG
Издатель	Fox Interactives
Разработчик	Monolith Productions
Требуется	Pentium II 233, 32 Mb RAM

Для начала предлагаю сразу определиться с жанровой принадлежностью. Я не раз уже слышал крики о том, что Sanity — это RPG, причем с нелинейным сюжетом, кучей характеристик и диалогов. Не верьте! Не верьте ни единому слову, вас снова водят за нос. Почему снова? Да потому что первой игрой, про которую говорили точно то же самое, была Nox. И, по сути своей, Sanity является продолжателем идей сего доблестного представителя жанра недо-RPG (в просторечье — Diablo-клонов). Но – к делу, господа, к делу. Жанры жанрами, а перед нами лежит прекрасная игра, обо всех достоинствах которой я собираюсь вам поведать.

В одном темном-темном городе...

Скажите, вы читали дешевую американскую фантастику? Вы хоть смотрели ее? Ну хоть "Акиру"-то, аниме такое, смотрели? А... Что за молодежь пошла, совсем не тянется к искусству. Хорошо, так и быть, расскажу я вам, как оно все было...



...В конце 20-го века в лучших сынах человечества пробудились-таки способности к телепатии и прочим паранормальным явлениям. Сначала робкие и единичные попытки открыто демонстрировать свои способности вскоре начали принимать массовый характер. Был создан комитет по контролю и изучению данного феномена. Детей с развитыми психокинетическими способностями стали собирать в специальных "питомниках", где им всячески помогали развить в себе эти таланты. Таким образом было выращено несколько поколений профессиональных псиоников, которые нашли применение в большом количестве отраслей народного хозяйства, в основном связанных с разрушением и уничтожением себе подобных.
И все бы ничего, да не была учтена одна весьма важная вещь. Нельзя использовать практически неисчерпаемую псионическую энергию человеческого мозга, ничего не давая ему взамен. Поначалу энергия эта черпалась слишком ничтожными дозами и успевала пополняться естественным образом. Но в процессе развития и самосовершенствования псионики научились вызывать к жизни из глубин подсознания и использовать такие страшные и разрушительные силы, что естественное равновесие в них стало нарушаться.





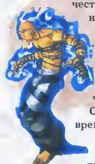








Псионики, перешагнувшие свой "предел", сходили с ума как в прямом, так и в паранормальном смысле. Они начинали медленно умирать, выбрасывая наружу огромное количество разрушительной псионической энергии. Этот порог был назван "Sanity" - здравомыслие, нормальное психическое состояние. Спустя некоторое время, когда псионика уже успела превратиться из молодой науки в некое подобие шаманской религии со своими тотемами и системой обрядов, правительство все-таки взялось за ум и организовало специальное подразделение полиции, состоящее из псиоников очень высокого класса, которым в мозг были вживлены специальные микроустройства, контролирующие их психическое равновесие и не допускающие "псионического срыва".



Мы – это агент Кейн (Kain – читается как "Кейн", переводится – Каин, тот самый, из Библии...), один из первых псиоников-добровольцев, рискнувший собой для блага нации и согласившийся на вживление подобного устройства.

За дело!

После полуторанедельного сна Кейн просыпается в своей комнате в блоке, где проживают агенты-псионики. Сейчас же звонит телефон – труба зовет. Кейн засовывает телефон за пазуху и убегает в поисках врагов и приключений. И тех и других ему встретится предостаточно.

Действие в игре происходит от третьего лица в изометрической перспективе. Поскольку игра полностью трехмерна — мы вольны совершенно произвольно управлять камерой, что вполне удобно, учитывая изрядную запутанность уровней. Как уже говорилось выше, Sanity изрядно похожа на Nox. Поэтому и управление практически аналогичное. Правая кнопка мыши – идти, левая – стрелять/кидать спелл. Все просто. Мы учили это годами...

Магия



Точнее, псионика. Она подразделяется на восемь ипостасей, или тотемов. Среди них как общепринятые Огонь и Смерть, так и Демонология и прочие оригинальные вещи. Наш агент – специалист тотема Огня, поэтому все спеллы данного тотема он кастует с некоторой "скидкой" и выходят они у него наиболее разрушительными.

В игре псионические заклинания символизируются некими картами, наподобие MTGшных. Заклинаний много – более восьмидесяти штук. Они хранятся на специальном экране менеджмента заклинаний. Помните Nox? Так вот здесь в самой игре тоже есть аналогичная панелька со спеллами, но поскольку самих спеллов на порядок больше, то можно создать несколько вариантов "загрузки" и в процессе игры переключаться между нужными вариантами. При этом, что немаловажно, у Кейна уходит несколько секунд на то, чтобы "выучить" новую подборку заклинаний.

На сотворение каждого псионического заклинания у Кейна уходит некоторое количество психической энергии или, попросту говоря, маны. Мана, как и во всех подобных играх, символизируется сосудами с синей жидкостью. Как только запас псионических сил подходит к концу, они начинают медленно восстанавливаться, дабы предотвратить "нервный срыв". Если же избежать этого не удалось, то агент впадает в состояние неконтролируемого безумия, его ментальная сущность начинает пытаться отделиться от материальной. Фактически это выливается в то, что из сосуда жизни черпается столько ее единиц, сколько не хватило на исполнение заклинания.

Псионические способности бывают разных направленностей – от различных вариаций файербола и молнии до вызова потусторонних существ и чтения мыслей. Причем у разных тотемов существует довольно много похожих по смыслу способностей, так что здесь можно руководствоваться личными пристрастиями и вкусами.





жете о мобильном телефоне размером, здак, сантиметров в 50. Или о таком же пистолете? Да, я понимаю, что масштабы кукольные, не особо заметно, но все-таки...

Кани и Авель

Сюжет игры построен на противостоянии двух сводных братьев, Каина, нашего героя, и Авеля, злобного и жестокого псионика-преступника. Сразу же после пробуждения нас направляют на опасное задание по обезвреживанию псионическо-террористической организации, поклоняющейся самому Ра. И понеслась. Постепенно мы попадаем в водоворот событий и фактов, которые помогают связать воедино все разрозненные инциденты. Перед нами, несомненно, появится картина мирового заговора, который и предстоит предотвратить.

Технологии

Sanity – первая на моей памяти трехмерная игра, продолжающая традиции Diablo. В игре используется не самый плохой в плане технологий движок – LithTech. В процессе разработки движок был специально подогнан под то, чтобы демонстрировать нам качественную трехмерную картинку с высоты почти-птичьего-полета. И, знаете, ему это очень даже неплохо удается, причем с приличной скоростью. Конечно, не может не вызвать нареканий общая обделенность некоторых объектов полигонами, но художникам и дизайнерам удалось найти такой баланс между дизайном и количеством зтих самых полигонов, что в целом зто все выглядит очень недурно, как бы стилизованным под "недостаток полигонов". За зто нужно хвалить, ибо одновременно уважать и глаза, и нервы игроков – большая заслуга.

Световые эффекты – тема для отдельного разговора. Первая же миссия, та, что в ночной деревне, демонстрирует нам, каким красочным может быть ночной мир отдельно взятой деревни. Мало того, что по-кукольному аккуратные домики вызывают умиление и, конечно, вполне мотивированную жажду разрушения, так еще и освещение создает зловещую атмосферу. Не знаю, реализовано ли зто художниками или зто просто скрытый потенциал движка, но освещение выглядит потрясающе. Игра света и тени, желтые всполохи огня впечатляют. Ну а если добавить в идиллическую картинку пару молний или Звезд Смерти, то зрелище станет воистину феерическим.

Единственная отмеченная мной серьезная проблема — непозволительно вольное отношение художников к размерам некоторых предметов. Например, что вы скажете о мобильном телефоне размером, здак, сантиметров в 50. Или о таком же пистолете? Да, я понимаю, что масштабы кукольные, не особо заметно, но все-таки...

Yo, wassup?..

Да, как вы уже догадались, к зтой игре имеют отношение люди, участвующие в... з... некоторых афроамериканских ВИА. А точнее - товарищ с именем Ice-T, который в последнее время что-то зачастил на телевизионном зкране. Но не пугайтесь, в Sanity вы не увидите его и его шляпы – он озвучивает главного героя, агента Кейна то есть. И, надо сказать, прекрасно озвучивает. Вообще, в зтой игре меня радует почти все. Вот и звук не подкачал. Он сочный, выстрелы и взрывы – в меру бабахающие, голос каждого персонажа идеально подобран к его внешнему виду. Приятно играть в игру, сделанную качественно...

Диагноз?

Никаких диагнозов! Пациент вполне здоров и самодостаточен как личность. Как игра, то есть. Интересная, красивая и - главное - качественная. На том и порешим.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Дизайн	●●●●●●●●●○
Ценность для жанра	●●●●●●●●○○

Рейтинг 7.8

Время освоения: 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Константин Подстрешный

Приставки атакуют!

"Совершенная игровая приставка..."
Реклама Super Nintendo

Вторая волна!
Это определенно уже было. Ну, вспомните пять-шесть лет назад, когда мечтой любого подростка была "сега-мега", а хитом всех каналов - программа "Денди" с апофеозом в виде двухметрового геймбоя. Когда мне звонили провинциальные знакомые с просьбой купить и привезти для их ребенка (ребенок - девочка!) восьмибитную приставку и побольше картриджей. Кто там что-то сказал о серебряном веке компьютеров? Окститесь! Это было время расцвета приставок. Но мы-то думали, что кошмар прошел, расслабились и не заметили, как поднялась вторая волна.

Самое ужасное в том, что пик популярности консолей еще впереди, поэтому нужно сплотить элитные ряды компьютерщиков. В конце-концов, с нами Бритни Спирс, Diablo II и porno.ru – это вещи посильнее пепси-дэцл-пейджера и всяких там приставок, мы должны победить!..



● Galden AXE 1990 год. Игро, в которую тогдо поиграли все. Стены каждого увожоющего себя НИИ или институто хоть раз, до слышали крики умироющих скелетав и писк гнамав


● Eorthworm Jim 1995 гад. Одна из лучших оркод за всю историю компьютерных игр, перекочевов на PC не потеряла ни грамма своей безумной привлекотельности, в чостности, сейчас наш кольчатый герай запустит в космос вот эту корову

Почему это происходит?

Приставочный бум начался еще год назад, когда Sony и Sega заявили о своих консолях нового поколения. Японцы, толкающиеся в очереди за второй плейстейшен, E3 и ESTS, где царили приставочные игры, а каждый второй ходил с геймбоем – все это симптомы очередного приставочного безумия. Компании Nintendo и Sega, жаждущие реванша, а над всем этим парит Microsoft, грозя всем еще раз показать дорогу в будущее. Все потому, что у любой посредственной приставочной игры, продажи в десятки раз больше, чем у такой же компьютерной. Рынок консолей огромен, на нем спокойно уживаются тысячи фирм, и естественно на этом завязаны громадные деньги. Масла в огонь по мере подвоза цистерн подливает журналистская братия. Появилась свежая тема, и давай ее пережевывать все подряд - и игровые издания, и пресса, имеющая к электронным развлечениям самое левое отношение.

Нельзя все валить на рекламу и моду, все-таки есть в этих консольных играх что-то такое... Автор этих строк только что прошел два приставочных хита – Resident Evil 3 и Metal Gear Solid, знаете, какое ощущение осталось? Все не так как на компьютере, совсем не так.

Выйди эти игры для PC пусть даже год назад - с такой графикой они могли бы считаться мертворожденными. Эти ужасающие полигоны, которые самым пренеприятным образом могут выпасть из модельки. Пикселястые спрайты и спрайтовые пиксели, а еще полигонные пиксели и спрайтовые полигоны и... и... и... освещение сделано здесь ужасно! Просто ужасно! Странное и местами очень неудобное управление. А уж если такой гигант как Microsoft не смог внести в Metal Gear Solid поддержку мыши (хотя она бы ой как пригодилась), то, наверное, это диагноз.

И в то же время такая поразительная штука как геймплей. Нет, это совсем не наш геймплей, хотя бы потому, что играть просто чудовищно интересно, обе игры проходятся на одном дыхании. А сколько внимания уделено диалогам, их писали действительно профессиональные сценаристы. Страшно представить, что бы было, если Resident Evil 3 обладал бы графикой Nocturne, наверное, все сразу побежали бы в него играть, и на Земле наступила эпоха всеобщей любви и примирения. Или ограничение на сейвы, которое только делают игру интереснее. А помните, что получилось, когда Ромеро сделал SaveGem в своей Daikatana? Вспомнили? А теперь присядьте и выпейте успокоительного.

Перевод консольных игр на PC с приставок никогда не отличался ни качеством, ни быстротой. В сущности, не было еще ни одной нормально портированной игры. Все приставочные хиты, которые появлялись на нашей любимой платформе, расходились только за счет своих громких имен. Вспомните Final Fantasy 7-8, Turok или War Gods, да и Resident Evil с Metal Gear Solid`ом не составляют исключения.

Задержка между выходом игры на приставке и ее порта на PC зависит не только от технических причин, вроде того, что игру фактически приходится переписывать снова. Но и от коммерческой политики издателя, например, игры от



● Mortal Kombat 1992 год. Практически все файтинги на PC являлись переводами с консоли, о ночоло этому явлению положил Mortol Kombat - хит всех времен и народов



● 1997. Blood Omen: Legacy of Kain. Действительно отличная эпическая игра, которая не стала хитом из-за своей весьма аляповатой графики

Capcom для PC стабильно опаздывают ровно на год от своих приставочных собратьев.

Впрочем, писишные разработчики отвечают приставкам взаимностью. Помнится, три года назад я разговорился со своим знакомым, у которого была PlayStation. Речь зашла, конечно, о Diablo (тогда в метро нельзя было проехать, чтобы вдоволь не наслушаться, о тяготах убийства Мясника). Как оказалось, мы говорили о двух совершенно разных играх, причем мой приятель был от компьютерного хита совершенно не в восторге. Ему не понравилось совершенно все – от крошечных фигурок, которые на экране телевизора становились размазанными пятнами, до инвентаря, превратившегося в камеру пыток (знаете, как надо было мучиться, чтобы взять в руку нужный топор?). Мораль сей истории в том, что очень многое зависит от того, на какую платформу была изначально ориентирована игра. И даже самый лучший порт, скажем, с Playstation на PC, может провалиться.

Душой Россию не понять или Почему нам не нужно бояться приставок

В нашей чудесной стране приставки не вытеснят компьютеры по крайне мере ближайшие пять лет. Папа и мама предпочтут купить ребенку компьютер, наивно храня надежду, что чадо будет постигать премудрости C++ и писать рефераты. Чадо делает красивые глаза, обещая стать вторым Биллом Гейтсом, и только растущая стопка дисков на столе с логотипами кваки указывает на другое.
А приставку же покупать ни в коем случае нельзя - драгоценный ребенок и так слишком много времени проводит, пялясь в "ящик". Что, впрочем, правильно, общеизвестный факт – от видеоигр тупеют.

Следует также учесть, что наша родина не ограничивается окружной дорогой, а Москва - как-никак весьма продвинутый в плане консолей город. В Воронеже или Новосибирске, да что там, даже в Питере, такого консольного разврата, как у нас в магазинах, не наблюдается. Людям гораздо выгодней купить P133, чем Dreamcast, да и Half-Life с Diablo нашему человеку ближе, чем Final Fantasy с Crazy Taxi. А если еще добавить к этому стойкое убеждение, что приставочные игры на порядок хуже компьютерных, то налицо будет и вовсе внутренняя неприязнь нашего человека к ихнему продукту.

В доказательство и дабы не зацикливаться на России, можно взглянуть в сторону ближайшего забугорья. Недавно разговаривал я с одним знакомым украинским пиратом, и решил расспросить, как у наших соседей с приставками. Привожу беседу дословно:

Сидящий в Москве Я: ...что покупают-то больше, для компа диски или для приставок?

Знакомый Украинский Пират: *ты чe? мы этим г!@#ом и не торгуем, оно давно никому не надо :o). Зато очень хорошо берут порнуху, просто на редкость хорошо :o)), но за нее и менты берут :o)*

СМЯ: А у нас приставки сейчас развернулись, дисков почти так же много, как писюковых...

ЗУП: *У нас их шоб найти это !@#$ться надо... на книжке, где мы торгуем, нет ни одной точки... так г!@#о ж этот плейстешн, зачем он нужен?*

СМЯ: Он дешевле, чем комп и проще, а диски почти такие же по цене.

ЗУП: *Диски дешевле, а игрушки - г!@#о с г!@#а, ты это тоже учти :o)*

В общем, не проникся мой украинский знакомый консолями.

Прогресс приставок и игровые журналы

Думаете, компьютерные журналы волнуют тенденции "деградации игр" или "упадка"? Это, право, лицемерие. Журналистам вообще-то чихать на то какую именно игру придется обозревать, им главное не остаться без своего жирного кусочка масла с корочкой хлеба.
Да и чем смазливей и проще будут игры, тем лучше. Знай себе - кричи про кризис в жанре, получай удовольствие от очередной стрелялки, да гонорар считай.
Но вот кризис компьютерных игр вообще и рост продаж приставок в частности – это уже серьезная проблема, вроде болезни кошки любимой тещи.

Есть в буржундии, такой отличный журнал - Computer Gaming World, помимо массы положительных качеств, он первым в мире начал обстоятельно писать о компьютерных играх, и на сей день возраст почтенного издания перевалил за 15 лет.

А теперь взгляните, как изменился журнал за прошедшие три года.





● 1998. Nightmare Creatures. Файтинг, но редкость дастойно, в плане графики, портированный на PC, а вот передать геймплей у автаров не получилось, в итоге вышел красивый, но скучный продукт



● 1997. Resident Evil. Был отлично передан и геймплей и графика, но системные требования для 1997 года чрезвычайно завышены, а без трехмерного ускорителя игра превращалось в пикселястае месива



● 1998. Turak Dinasaur Hunter. Вышел Турак из тумана, вынул нажик из кармана... Игра паявилась да Quake 2 и паказала, на чта действительна спасабны трехмерные ускарители



● 1998. Final Fantasy VII. Игра, катарая патрясла писишных геймерав шикарным сюжетам и фанами в разрешении 320 на 200

CGW №149 за декабрь 1997 года. 426 страниц, толстые превью и еще более толстые ревью и через каждую страницу, что не реклама, то аналитика.





CGW № 193 за август этого года. Жалкие 140 страниц, рекламы, правда, меньше не стало, но это совсем не утешение! Всеми уважаемый журнал смотрится, как буклет, где на пять страничек рекламы приходится одна страница текста, куда умудряются уместиться по три ревьюшки (обычно не самых плохих игр).

А приставочные журналы в это же время выглядят довольно пухлыми, то есть спрос на них явно не падает. Также неплохо себя чувствуют мультиплатформенные журналы, то есть те, в которых кратко описываются вообще все игры для компьютера и любых приставок, например GamePRO (ближайший отечественный аналог – "Страна Игр"), но вот журналы ориентирующиеся только на компьютерные игры испытывают кризис. И эта печальная тенденция наблюдается повсеместно, лучше всех держится мастодонт PC Gamer, но и он заметно похудел с 380 до 200 страниц.



Чем все это кончится?

Как говаривал великий папа Карло перед смертью: "Буратино, рыбки в аквариуме не деревянные – их нужно кормить". В этой могучей фразе заключается вселенский смысл того, что все рано или поздно сдохнет, как и ажиотаж на приставки. Но произойдет это еще очень не скоро, а нам же придется переждать сидя на эрзац пайке из стратегий и ролевух, в случае жестокого голода подкрепляясь дозой Half-Life 2 и Fallout Tactics. И да продлится упадок до выхода в свет Doom 3, когда настанет всеобщее возрождение компьютерных игр. И заблудшие геймеры отвернуться от пошлых телевизоров к своим мониторам, сотрут пыль с клавиатур, и, уронив скупую слезу, поймут, как были не правы.



Константин Подстрешный

Resident Evil 3: Nemesis

Тентаклем сыт не будешь.
Народная японская поговорка

Жанр	Action-Adventure
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Capcom Entertainment
Требуется	Pentium 160, 32 Mb RAM, 3D-акс
Рукомендуется	Pentium 233, 64 Mb RAM

Наконец-то! Спасибо тебе, Capcom! Тебе и твоей ненасытной жадности! Я, признаться, ждал, что нам удастся поиграть в Biohazard 3 лет этак через пять. Ан нет, уже и для компьютера версию сделали, не прошло и года.

Сюжетные безобразия

На этот раз разработчики не стали утруждать себя придумыванием нового сюжета, они просто позволили нам взглянуть на события Resident Evil 2 с другой стороны. Если вы помните, то на химическом предприятии оборонной компании Umbrella в Raccoon City случилась небольшая техногенная катастрофа, в результате которой детище ученого Ульяма Биркина - j-вирус - вырвался на свободу и был разнесен крысами по канализации города. Большая часть жителей превратилась в зомби, а меньшая послужила для своих бывших соседей завтраком.

Красавица и спортсменка Джилл Валентайн из спецотряда S.T.A.R.S., произнеся очередную гневную тираду в адрес Амбреллы, помянув добрым словом власти города, не захотевшие в свое время выслушать предупреждения полиции, заряжает свеженькую обойму в табельную Беретту и отправляется прочь из города. В конце концов, это ее последний шанс выжить.

В общем, расчетливый самурай Миками снова эксплуатирует идею апокалипсиса в отдельно взятом провинциальном американском городке по полной программе.

Краткое содержание геймплея и графики

Джилл бежит по городу, а за ней - тяжелые шаги: это Немезида идет за девушкой. Немезида - не она, это самый что ни на есть ОН — страшный такой монстр, который украшает нашу обложку. Если от Немезиды не убежать или не разрядить в него пару барабанов кольта, то "станешь вмиг фиолетово-черным", как поется в одной песенке.

Игра стала гораздо легче по сравнению с первыми двумя частями. Если честно, то и второй Резидент начинал уже грешить неоправданно легкими моментами. Вот, помнится, первый... шаг вправо, шаг влево, патронов нет, идешь на зомби с ножом... Ужас! Здесь же нам почти сразу в руки попадает шотган и целых семь (вдумайтесь - семь!) патронов. Эх, живы будем - не помрем! Расступись, мертвяки! Только мозги летят по округе. Какая деградация серии... Единственный серьезный противник за всю игру - сам Немезида: он как схватит нашу девочку и давай ее душить... а потом головой об пол — тюк... а потом снова, гад такой, подойдет и, если не успел вскочить, — опять душит... Вот ведь садюга.

Зато загадки - да здравствует гений Shinji Mikami - приобрели хоть какую-то сложность. А то в RE2 они могли задержать разве что только очень недоразвитого второклассника, накаченного транквилизаторами.

Если уж речь зашла о Resident Evil 2, вспомним, что такое настоящий кошмар. Это Raccoon City в разрешении 640 на 480! Как хорошо, что нас избавили от этого ужса. Либо разработчики перерисовали каждый фон, либо применили какую-то хитрую систему сжатия, но бэкграунды смот-



● Alfo и Brovo team. комонда S.T.A.R.S. еще вместе, еще живы Форест и Мигель. И Вескер еще не предал команду. Эх, золотые были денечки...



Отличия PC-версии от Playstation

В качестве отличия от приставочной версии нам предлагают:

а) операция Mercenaries доступна сразу, а не после прохождения игры — что, имхо, не есть плюс;

б) восемь костюмов для главной героини (вообще, глупость редкостная, вроде не в куклы играем);

в) и - неимоверная ценность! - новый резидентный курсор для мышки... Ура, товарищи, то о чем так долго твердили геймеры, свершилось! Превосходство компьютера над приставками очевидно: у нас есть курсор для мышки, а у них — нету.

рятся нормально при любом разрешении. Еще наша героиня научилась нормально ходить по лестнице, так что два пунктика, за которые игровые журналисты ругали RE, исправлены. Впрочем, еще остались всеми любимые двери, которые нам показывают при переходе из одной локации в другую. И кому они могут не нравиться? Ума не приложу.

Первый и единственный совет – не вздумайте играть на easy, если только не хотите испортить себе весь кайф от игры. Мало того, что вам грозит не увидеть добрую половину оружия (части новых пушек роняет Немезида, когда вы его побеждаете), так еще и лишитесь приятного сюрприза после окончания игры в виде одного из эпилогов.



Я все понял, Слоник, больше не надо...

Всем, кто не играл в Ревил 1-2, но определенно жалеет об этом, следует примерить на себе новую Capcom`овскую игрушку. Во-первых, похудеете на пару килограмм нервных клеток, во-вторых, поймете, за что любят Revil, а в-третьих... В-третьих, просто пройдете еще одну хорошую игру и это, пожалуй, самое важное. Тем же, кто играл в предыдущие части, ничего советовать не надо: они, как только RE: Nemesis появится в магазинах, сразу же рванут с шотганами наперевес принимать новую порцию j-вируса. Помните, что ваша первостепенная задача - спасти мирное население (глядите, не подавите в очереди хрупких обывателей, а то нам потом премиальные не выплатят). Удачи и да пребудет с вами Umbrella.

Filmzzz Preview
Резидентный Фильм
(Предупреждение: данная статья содержит имена, названия и мысли, понятные только тем, кто играл в Resident Evil)

Впервые новости о том, что по мотивам Resident Evil снимают фильм, появились около трех лет назад, а фильм все снимают и снимают... Так что же произошло со сценарием за это время?

Сперва режиссером фильма был Джорж Ромеро – на его счету такой известный кошмарик, как "Ночь Живых Мертвецов". По слухам, которые доходили со съемочной площадки, сценарий изначально представлял собой вообще полную белиберду. Криса Редфильда там не было, и спецотряда полиции S.T.A.R.S. тоже не было. Потом сказали, что Крис будет и Джилл будет, но Крис будет просто деревенским пареньком, который проходил мимо, а потом взял да и стал мочить вместе с матерыми полицейскими зомбяков. Да, зомби изначально должны были быть бессмертными, то есть, сколько свинца в них ни пихай, все равно встанут и зашагают дальше по своим мертвячьим делам! Потом сошлись на том, что мертвецы будут смертны, но только если выстрелить им в голову. Прям не жмурики, а Дунканы МакЛауды какие-то.



● Джорж Ромеро в окружении своих неноглядных мертвецов



● Клэр из рекломного ролико Resident Evil 2, который крутили в кинотеотрох. Прелесть, о не девочко!

Потом Ромеро в очередной раз поссорился с продюсерами из-за сценария (а с момента объявления о съемках фильма прошло уже два года!) и новостей долго не было слышно.

А как вообще Ромере доверили снимать фильм-то? Ну, понятно, что человек, на счету которого такие классические кошмары как Night of the Living Dead и Dawn of the Dead, – известная личность, но все же, почему именно он? Пока новостей не было, одному редактору нашего издания взгрустнулось и он рванул переписываться с забугорными фанатами RE. Вот что он выяснил: изначально Ромеро снимал рекламный ролик к Resident Evil 2, ролик, продолжительностью 30 секунд, который стоил без малого 2 миллиона долларов (больше чем бюджет игры!) и шел в кинотеатрах Японии и Америки. Снят он был - ничего не скажешь - шикарно, для тридцатисекундного ролика, конечно. Поэтому Ромеро автоматически и стал режиссером фильма.

И вот недавно лечебным бальзамом пролилась на наши гниющие от t-вируса раны новость о том, что Resident Evil The Movie начали снимать... снова.

На этот раз дело доверили настоящему спецу в вопросах фильмов на игровую тематику – Полу Андерсону. Пожалуй, этот человек не подведет, потому как он снял единственный фильм по компьютерной игре, который можно смотреть без содрогания – Mortal Kombat. Бюджет фильма составляет порядка 40 миллионов долларов, а съемки планируют начать в январе 2001 и закончить к ноябрю.

Что удивительно, продюсеры решили вовсе отказаться от намеков на первый Резидент: фильм расскажет о борьбе спецотряда (неужто S.T.A.R.S.?) с кучей ученых-зомби и суперкомпьютером, который вышел из подчинения. Не жалуйтесь, что больше похоже на System Shock, вероятнее всего, нам показали кусочек из сюжета следующей игры серии RE.

P.S. Настоящие фанаты Resident Evil найдут на нашем диске тот самый рекламный ролик Resident Evil 2.

Персонажи



Джилл Валентайн (Jill Valentine)

Место рождения: США

Возраст: 23 года

Характер: бросьте, с каких это пор у женских персонажей в играх есть характер?

Главная героиня игры и технический эксперт отряда S.T.A.R.S. в одном прекрасном лице, личике... Джилл из тех бессмертных персонажей, которым удается рассекать по городу на пару с узишкой или базукой, когда большая часть горожан уже кормит ворон, разлагаясь под открытым небом.



Михаил Виктор (Mikhail Victor)

Место рождения: СССР

Возраст: около 50

Характер: ответственный

Командир отряда Umbrella Bio Hazard Countermeasure Troop D Platoon B, к которому принадлежал и Карлос. По национальности русский и, как всякий порядочный русский в буржуйских сценариях, должен погибнуть героической смертью, спасая друзей. На самом деле – самый положительный второстепенный персонаж и отличный наемник, будете играть в Mercenaries – выбирайте его.



Карлос Оливера (Carlos Oliveira)

Место рождения: Латинская Америка

Возраст: 21 год

Характер: самовлюбленный

Самодовольный наемник, один из отряда Umbrella. Карлоса хлебом не корми, дай показать, как он неимоверно крут. В то же время чтит воинскую дисциплину и единоначалие. Считает, что все девушки от него без ума, проверить или опровергнуть это суждение проблематично, поскольку, за исключением фригидной Джилл, все остальные девушки в городе давно уже умерли.



Николай Зиновьев (Nicholai Zinoviev)

Место рождения: СССР

Возраст: около 40

Характер: коварный, продажный и самолюбивый

Иуда и враг народа. Один из контролеров, которых послала Umbrella, должен собрать данные о воздействии вируса. Любимое занятие Николая, за которым вы его постоянно застаете, - это стрелять в бывших товарищей по спецотряду. Мерзкий тип и, как это ни прискорбно, по одной из игровых концовок может выжить.



Немезида

Место рождения: секретная лаборатория Umbrella

Возраст: неизвестен

Характер: добрый, чувственный, ласковый... Конечно же, нет, это еще один монстр на пути Джилл к светлому будущему

Секретное оружие компании Umbrella. Сочетает в себе пугающую способность к регенерации с чудовищной силой. Испытывает непреодолимую тягу к убийствам членов S.T.A.R.S.

Некоторые думают, что Немезида - это Альберт Вескер, командир отряда S.T.A.R.S. тело которого так и не нашли в первой части игры. Это не так, Вескер жив, частично здоров и на данный момент находится на острове-лаборатории в Тихом Океане.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Дизайн	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.7

Время освоения: от 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательна

Константин Подстрешный

Metal Gear Solid

Еще один приставочный мегахит, на этот раз еще более древний, чем Resident Evil 3. Metal Gear Solid вышел на PlayStation в начале прошлого года и все это время считался одной из лучших приставочных игр. Пожалуй, он бы никогда не появился на PC, если бы не Microsoft. Только этот гигант мог решиться на такое – портировать игру почти через два года после ее выхода.

Жанр	Action
Издатель	Microsoft
Разработчик	Capcom Entertoinment
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM
Реомендуется	Pentium 300, 64 Mb RAM, 3D-акс.



● Важный разгавар. Ват этат пижан в кастюме с бабачкай – Снейк. Парень в кроснам – киберниндзя – любит арудавать котанай (не оброщойте внимание но некоторую орхоичность оружия - его меч входит в столь, как в мосло)

Ищу Уран (yahoo не предлагать)

После развала СССР с наших военных складов куда-то пропали 1500 ядерных боеголовок. Человеку, мало-мальски знакомому с ядерным оружием, такое покажется смешным. А для наивных японцев и американцев - самое то... Ведь эти русские, они такие: сегодня страну потеряли, а завтра полторы штуки боеголовок. Как веское доказательство в игре присутствует вертолет Ми-8. Реалистично! Просто слов нет.

Ведь как японцы рассуждали: Аляска она далеко, вроде это США, а вроде уже и нет и еще раньше там жили русские. Как следствие, Аляска - лучшее место в мире для террористов сразу после поселка Савиново. К тому же там можно спрятать танк, большой, секретный, шагающий и с ядерным вооружением на борту. Чтобы можно было попивать чаек и грозить всему миру ядерным запуском через 24 часа. Но, если отрешиться от надуманного местоположения и традиционного отношения к нашему оружию как угрозе мировой демократии, сюжетом можно в полной мере наслаждаться. Диалоги, повороты сюжета, множество скрытых приколов – авторы пошли на все, чтобы сделать игру максимально интересной. То есть сразу понятно, что нас пичкают враньем, но зато каким качественным!

То есть сразу понятно, что нас пичкают враньем, но зато каким качественным!





● Этот висящий в воздухе террорист - рабата кибарга-невидимки; тела, катарае упадет на пол, уже никогдо не будет расстреливоть залажникав

Убивай тихо, убивай с умом, убивай, как мы, убивай лучше нас

Для того чтобы помешать планам террористов, правительство отправляет одного единственного диверсанта (по крайней мере, мы так в начале игры думаем) – легенду спецназа Солид Снейка. Снейк – профессионал, настоящий джентльмен и при этом еще и порядочный бабник, т.к. никогда не упускает возможности одарить комплиментом окружающих его девушек.

Основная проблема в начале игры: у нас нет никакого оружия. Ну, представьте, отправляют спецагента на задание по спасению мира и даже нож ему забывают дать! Это потом в арсенале появятся такие приятные штучки, как снайперская винтовка

и гранатомет с милым именем Nikita, или вот еще Стингер – тоже штука полезная. А в начале игры, пока не найдешь FA Mas, приходится душить террористов, подкрадываясь к ним самым коварным образом. Кстати, очень многие не знают, как тихо, без паники, убивать охранников. Когда вы без оружия в руке подходите к боевику со спины и прижимаете Ctrl, Снейк делает захват. Если отпустить Ctrl, то террорист упадет на пол и пару секунд будет без сознания. А вот если несколько раз быстро-быстро нажать на Ctrl, то жертва уже никогда не сможет поднять тревоги – мертвые не шумят. Вы не помесь супермена с терминатором, вы – диверсант, а это что-то да значит! Ну а если уж специалист мирового уровня Снейк сглупил и позволил себя заметить охране или попал в поле зрения камер наблюдения, то лучше всего пересидеть где-нибудь в укромном уголке, подождать, пока уляжется тревога.



● Снейк прячется от постового и правильно, кстати, делает: даже если удастся завалить террориста (что тоже не факт, у нашего героя пистолет, а у парня в камуфляже FA Mas), поднимется такой шум, что сбегутся охранники со всей базы

Знаешь, что мне сейчас нужно?.. Пару обойм и рацион?

Metal Gear Solid - это игра, в которой нужно жить одним моментом, не заботясь о будущем. Помните, как мы играли в Quake 2? Найдешь бес-

Тут все не так: тут всегда достаточно гранат, патронов и сухих пайков, тут нужно пройти именно этот уровень, здесь и сейчас

смертие или там квад – в инвентарь его до поры до времени, мало ли когда в будущем пригодится? Обычно проходишь игру с кучей бонусов, которые так и не успел использовать. Тут все не так: тут всегда достаточно гранат, патронов и сухих пайков, тут нужно пройти именно этот уровень, здесь и сейчас ускользнуть от патрулей, проползти под лазерными лучами сигнализации, пробежать мимо камер слежения. А что в будущем – там видно будет. Вы когда-нибудь видели игру, в которой продолжительность диалогов (озвученных диалогов!) почти равна времени, которое уходит на беготню по уровню и отстрел врагов? В которой после каждого события можно поговорить по рации с многочисленными друзьями и консультантами. А уж те объяснят, что на базе происходит, дадут сотню-другую советов, подскажут, что делать дальше. Или, к примеру, ворота на следующий уровень откроют.

Геймплей 958`й пробы

Поразительная игра. В ней два года назад были воплощены мысли, которые потом с успехом использовались в Thief: The Dark Project и Commandos. Сочетает условность аркады со сложностью серьезного симулятора, нам дают извилистую сюжетную линию и интересных, глубоких персонажей. В то же время движок грозит невзрачными текстурками и пугает странным управлением.

В Metal Gear Solid стоит поиграть хотя бы потому, что это классика. Только не ждите от игры каких-либо особенных графических красот, а в остальном - разочарованы не будете.





Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.5

Время освоения: от 0.5 до 1 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательна

Кшаду

Интервью с Пеле

Полагаю, компьютерный спорт станет доминирующим уже в ближайшие три года.
Angel Munoz, основатель и глава CPL, интервью сайту Gamers.de

Квейк уже давно не является компьютерной игрой в общепринятом значении этого словосочетания. Теперь это скорее вид спорта. Уникальная, ни с чем не сравнимая спортивная дисциплина. Об этом, в частности, можно почитать в Навигаторе №6 – 7 за этот год. Именно сейчас, прямо на наших глазах, киберспорт стремительно набирает обороты — в историческое ведь время живем! При всем при том, что массового обращения геймеров в мультиплеерную веру с помощью Quake III Arena и Unreal Tournament, в общем-то, не произошло, мировое квейк-сообщество переживает сейчас свой расцвет. Появилась даже соответствующая международная организация, что-то вроде аналога спортивной федерации, с характерным названием Cyberathlete Professional League (CPL). Призовой фонд на проводимых под ее эгидой соревнованиях уже достиг 100000 зеленых и это далеко не предел. *[Насчет того, что не предел — это еще поглядим. Но и то, что есть, уже впечатляет. — прим. ред]*

Сейчас уже можно смело говорить о появлении профессиональных игроков в Quake. За победу на Razer CPL американский папа пB.fatal1ty получил 40 тысяч таких милых и приятных сердцу каждого простого человека долларов. Ясное дело, что от данного факта желающих накосить бабок на тучнеющей квакерской ниве меньше не станет. Что особенно радует — наши российские бойцы тоже не остаются в стороне. На последнем крупном европейском дуэльном турнире — Стокгольмском Quad Arena 2000, на котором всех зарулил известный шведский мега-папа Lakerman_of_SC, бойцом, доставившим ему наибольшие проблемы, по словам самого же шведского квейк-монстра, оказался наш питерский парень Роман Татаринов, более известный среди отечественных квакеров как ПЕЛЕ [ПК]. Страна должна знать своих героев, поэтому заручившись "добром" редакции я связался с ним на предмет интервью для Навигатора, и, соответственно, получил согласие.

И вот уютный универовский дворик. Солнышко светит, птички поют, в небе парит вертолет, оглашая округу жизнерадостным ревом... Лучшей обстановки для задушевной беседы трудно и придумать...

Кшаду (НИМ): Хай! Ты, я так понимаю, и есть тот самый ПЕЛЕ [ПК]?

ПЕЛЕ: Да, это я и есть.

НИМ: И что из себя представляет игрок ПЕЛЕ? В смысле твои сильные и слабые стороны? Почему именно ты столь крут, а не кто-то там еще? В конце концов, квакеров у нас хватает.

ПЕЛЕ: Я бы не сказал, что я уж так особенно крут. Просто неплохо играю. Ну а сильные стороны... Думаю, что в первую очередь стрельба. Многие считают, что я очень хорошо стреляю. Просто знаю, куда человек двинется в тот или иной момент и стреляю... Часто получаются такие моменты, когда соперники, вроде как по их словам оступаются, как-то случайно дергаются, а тут я: бах! В голову — и конец. Поэтому считается, что мне очень везет.



Вручение кубка.

НИМ: Мол, ты просто стреляешь куда попало, а противник сам нарывается на твои ракеты?

ПЕЛЕ: Да, так иногда говорят. На самом деле мне просто хорошо видно, что они собираются делать. Даже если они сами об этом еще не знают. И я этим пользуюсь.

НИМ: Ну а там думать, как говорится, стратежничать?

ПЕЛЕ: Да бред это. Считать нужно хорошо — это да. Цифры складывать в уме — когда что появится, то есть рулезы отслеживать. И не заигрываться слишком, не быть чересчур безбашенным. Вот и вся голова. Вот Ку2 — он более медленный, стратежный. Надо было прикидывать, как будет действовать соперник, что-то изобретать по ходу. А третий слишком быстр. Если начнешь думать — проиграешь.

НИМ: Хорошо. Вроде как познакомились. Ну а теперь, пожалуй, поподробнее обо всем. Итак. Сколько ты играешь в Квейк?

ПЕЛЕ: Да года три уже. Сначала я дома играл, по сети с друзьями. Думы там всякие, затем Квейки. Через год пошел в клуб и начал очень много играть там. Причем с очень сильными игроками. С Грибником, например. В то время он был самым сильным и я многому у него учился. Да и не только у него.

НИМ: То есть ты играл дома, а потом пошел в клуб. И как первые впечатления оказались? Тебя в первый раз порвали или нет?

ПЕЛЕ: Порвали, разумеется. Я ушел под впечатлением — мол, как же так. Год потребовалось, чтобы освоиться. То есть полгода мне все объясняли, показывали. Я ведь пришел ничего не зная. Даже конфига не было. Мне все настроили, объяснили, что к чему. Так вот постепенно и поднялся.

НИМ: Значит ты стал реальным отцом во второй Кваке?

ПЕЛЕ: Да. Через тот самый год. Я очень много тренировался, узнал кучу нового об игре. Вскоре у меня остался только один соперник в Питере — Грибник. Я пытался ему подражать, копировал его. Но сложно обыграть человека, которого копируешь. Со временем вроде бы понял, что нужен другой подход. Да и уверенность в себе появилась — без нее никуда.

НИМ: Затем появился третий Квак. Ты легко на него перешел? Как этот переход вообще осуществлялся?

ПЕЛЕ: Был большой турнир. По-

следний ПАКК (Профессиональная Ассоциация Компьютерных Клубов — российский аналог CPL) на втором Кваке. После него я пришел в клуб и целую ночь играл в третий. Потом пришел домой и стер все по второму Квейку: конфиги, саму игру и все такое, чтобы больше его не видеть. Он мне так надоел. И после этого уже играл только в третий.

НИМ: Почему ты так сделал? Тебе Ку3 так понравился, или ты решил, что это просто необходимо?

ПЕЛЕ: Так ясно ведь, что раз вышел третий Квейк, то теперь все соревнования, международные турниры будут проводиться исключительно по нему.

НИМ: И проблем с переходом не было?

ПЕЛЕ: Нет. Сначала он мне тоже очень не понравился. Какая-то тупая игра. Это обычно всегда так. Пока играть не умеешь, игра не нравится. А потом, когда научишься, то начинает нравиться.

НИМ: Люди, наверное, решили сделать что-нибудь универсальное. Ведь пока что поле, если можно так сказать, битвы постоянно меняется. Был Ку1, потом Ку2, теперь вот третий. А потом еще что-нибудь появится. А так можно сделать что-нибудь одно, и проводить по нему турниры.

ПЕЛЕ: Не знаю. Мне кажется, что это будет тяжело сделать. Пусть все остается как есть.

НИМ: Как считаешь, Квейк — это спорт или нет?

ПЕЛЕ: Если Квейк и спорт, то какой-нибудь такой. Специфический. Киберспорт, короче.

НИМ: Тогда поговорим немного об этой стороне Квейка. Спорт, как известно, предполагает соревнование. А у любого соревнования имеется своя специфика. Нагрузки, турнирная стратегия и много еще чего. Вот, к примеру, как насчет физических нагрузок? Чтобы пояснить этот вопрос, могу сказать о себе. Я бы, например, просто физически не смог отыграть 15 минутную дуэль с максимальным напряжением. Где-нибудь минуты после десятой притупляется внимание, реакция. Усталость, в общем, сказывается. Со мной все ясно. Я человек старый, искалеченный вредными привычками. Но ведь и тебе надо за день сыграть не одну игру.

ПЕЛЕ: У меня были сложности подобного плана на первом ПАККЕ по Ку3, когда был очень рваный график. Приходилось играть 1-2 встречи, а потом ждать часа три. Плюс я еще очень сильно нервничал. Всегда нервничаешь, когда проигрываешь. Непонятный для меня Повер, который так стрелял! Я даже не знал, что можно так стрелять из рокета! Просто ракету под ноги с любого расстояния, из любой позиции, а потом еще пару в голову, пока летишь. Я не знал, что в Ку3 вообще можно так делать, и понятия не имел, как с этим бороться. Потом я уже научился тоже.

НИМ: С физикой все понятно. А психологическая подготовка? К примеру, то, что ты так уверенно обыграл Полосатого на турнире в Мирроре, может дать тебе дополнительную психологическую уверенность в играх с ним?

ПЕЛЕ: А я всегда уверен. Мне сложно играть с теми, кто стреляет на моем уровне или лучше меня. Я привык, что все время нападаю, диктую свои условия, перестреливаю соперника. Беру, как некоторые говорят, своей наглостью. А когда меня начинают перестреливать, то есть бить моим же оружием, меня это очень сильно напрягает. Поэтому мне тяжело играть с тем же Повером. А с Полосатым... У него другая тактика. Он все время отступает, заставляет, чтобы я лез на него, и из выгодных положений стреляет. Может пол игры так отбегать, пока один раз не убьет. А потом просто прогоняет по респавнам. А вообще из всех игроков мне больше всего нравится Фаталити. У него похожая на меня манера игры: наглая, атакующая, хорошая стрельба.

НИМ: А почему не Макавели (D16-Makaveli)? Ведь вроде как считается, что именно он самый атакующий, агрессивный?

ПЕЛЕ: Да уж, действительно. Но движения у него какие-то странные. Как он еще попадает. А у Фаталити все четко, координировано. Он тоже нападает, но это выглядит более красиво. Вот и я так же пытаюсь играть.

НИМ: Тем не менее Фаталити в Азии все же проиграл Блю (Blue)?

ПЕЛЕ: Каждый может проиграть. Вот, кстати, у Блю такая же манера, как у Полосатого. Отступает, отстреливается. На самом деле просто не нужно лезть на него. Спокойно бегать по арморам, а потом убить...

НИМ: А как у тебя с духом победителя?

ПЕЛЕ: Есть, наверное. Даже когда проигрываю, то иду и пытаюсь разобраться, что же я делал не так. Чтобы потом взять реванш.

НИМ: Словом, играешь ты ради победы. А вообще ты какие-нибудь цели в Квейке ставишь? Стать профессионалом, зарабатывать себе игрой на жизнь?

ПЕЛЕ: Пока как-то особенно на жизнь зарабатывать не получается, ибо у нас в России с этим не очень. А так... было бы неплохо.

НИМ: На предстоящем EuroCPL вроде неплохой призовой фонд. И как ты думаешь там выступить?

ПЕЛЕ: В пятерку попасть было бы неплохо. А так. Скорее всего, еду учиться. Пока я был только на одном турнире в Швеции, а этого недостаточно. Для меня в Швеции очень многое было в новинку. То, как там люди играют. В Швеции, я считаю, хороших игроков

было намного больше, чем здесь у нас в Питере. Думаю, на одного нашего примерно двадцать таких же их.

НИМ: Но ведь тот же Рокер, который, скажем так, не входит в число самых сильных питерских игроков, тем не менее прошел через мясо, и даже первый круг.

ПЕЛЕ: Он молодец! Но просто там игроков его уровня действительно много. И тут уже в силу вступают различные факторы. Многое зависит от того, какие соперники попадутся. Если бы я, например, играл в группе Повера, то мог бы вообще вылететь. Потому как опыта турнирного "мяса" у меня не было вовсе.

НИМ: Ты постоянно говоришь — опыт, опыт. А что ты вкладываешь в понятие "опыт"?

ПЕЛЕ: Опыт — это когда ты играешь, играешь. И со временем, случайно или нет, открываешь какую-нибудь фишку. Затем вторую, третью, четвертую. Разные соперники по-разному влияют на твой стиль игры. Со временем тебя становится труднее удивить, сбить с толку. Словом, ты всегда знаешь, что надо делать в той или иной ситуации. Бесполезно пытаться что-нибудь придумывать на ходу. Опыт решает все.

НИМ: У тебя есть любимая карта и, если есть, чем она тебе нравится?

ПЕЛЕ: ДМ13. Тем, наверное, что там можно взбесить игрока. Это может быть не на турнирах, а когда просто так играем. Я там могу стоять внизу и стрелять из рокета наугад. Или точнее не наугад, знаешь ведь куда приблизительно человек может двигаться. И, допустим, одна из трех ракет попадет в голову. Соперники от этого очень сильно бесятся. А если серьезно, то она наиболее сбалансированная из всех. На некоторых картах, на той же Т4, если тебя один раз убьют, то потом очень



тяжело вновь вернуться на удобную позицию. Соперник берет по контроль уровень и ничего с этим не сделать. А на ДМ13, если все делать правильно, то можно отыграться.

НИМ: Когда ты с кем-нибудь играешь, то держишь всю карту в голове и просто знаешь, где соперник сейчас находится и куда бежит, или ты это высчитываешь, прикидываешь время, которое ему нужно?

ПЕЛЕ: Высчитывать в Ку2 надо было. А в Ку3 все на рефлексах. Наверное, можно так сказать, что я просто заранее все знаю. Это все с опытом приходит. Когда я играю с кем-нибудь, то процентов на девяносто знаю, что тот или иной человек будет делать. В конце концов, это психология. Какими бы хитрыми игроки не оказывались, они чаще всего делают одно и то же. Что Фаталити, что Полосатый, что другие. К примеру, зашел кто-то за угол, типа убежал. А потом думает, что бежать кудато надо, еще прибежишь не туда, нет, надо вернуться. И получает ракету в лоб. Все примитивно на самом деле. Это кажется, что сложно. Просто надо довести все до автоматизма, чтобы не придумывать, а знать.

НИМ: Любимое оружие?

ПЕЛЕ: Рокет.

НИМ: А после рокета? Я, разумеется, не считаю БФГ...

ПЕЛЕ: Шафт.

НИМ: Ну и напоследок такой теоретический вопрос. Мне так кажется, что в Квейке пока нет какой-то устоявшейся теории игры. Один папа считает, что делать надо так, другой – по-другому. Или есть люди, которые, может, сами играют не очень, но зато многое понимают и могут объяснить?

ПЕЛЕ: Я думаю, тяжело этим людям взяться откуда-то. Ведь игры очень быстро меняются, нет чего-то постоянного, одинакового. Для одной игры хорошо то, для другой — это. Тренера — они потому понимают больше, что дольше этим занимаются. А Квейк вышел, два года просуществовал и умер. Другой появился.

НИМ: Ну все же что-то общее в них есть. Ты вот в Ку2 был лучшим, теперь в Ку3. Не было такого, что человек, который играет хуже тебя, смотрел на твою игру и давал полезные советы?

ПЕЛЕ: Да, такое было. Есть один человек. Он в Ку1 был чемпионом, а сейчас появилось много людей, которые просто превосходят его по своим физическим качествам. Однако он очень много знает и многое мне объяснял. Это Лекс. Он у нас в ПК. Например, в тимплее Ку2 он всю стратегию придумывал. Так что, может, действительно скоро появятся тренеры...

НИМ: Что же, остается только пожелать тебе хорошей игры и новых побед.

ПЕЛЕ: Спасибо.



● ПЕЛЕ, Повер и Полосатый — три победителя турнира в Мирроре.

STRATEGY



По техническим причинам



Разговор у нас пойдет о том, чего не было, чего нет, а чего не будет. Не было в последних двух номерах "Энциклопедии стратега". Это вовсе не потому, что тем достойных нет или некому их раскрыть, а по техническим причинам. Ну а техникой в данном случае служили ножницы К.Подстрешного. Надеюсь, что в этом номере его ножницы отдохнут и статья по Сегуну займет свое законное место.

Многие спрашивают меня, почему давно не было "Бани-фуроси" и, вообще, есть ли надежды на ее появление. Отвечаю, надежды есть, а не было ее давно по техническим причинам (только тут ножницы К.П. не при чем). После выхода предыдущих двух серий все участники посиделок обрели немалую популярность. Поскольку свежий номер Навигатора является непременным атрибутом любого культурного японского дома (или Дома Японской Культуры), вся Япония моментально узнала, какими замечательными специалистами являются наши герои. И вот теперь каждый, кто хочет иметь собственный календарь (ну, типа, чтобы после 31 августа у него сразу же 1 июня наступало), обращается к Такамасу. Без Оити не обходится ни одна более-менее важная церемония, так что он и без всякой бани не просыхает. Таканака в своем театре Кабуки играет абсолютно все роли: от Тени Отца Гамлета до Каштанки. Ну а Сумияму то и дело просят после выступления на ринге кого-то или что-то задавить (поскольку он все давит качественно, до полной блинообразности, его теперь называют не Сумияма-сан, а почтительно величают Сумияма-блин). Как вы понимаете, собрать вместе столь занятых людей не такто и просто, даже для такого святого дела, как баня. Однако я прилагаю все усилия и надеюсь в следующем номере порадовать вас третьей частью банных посиделок.

Наконец, отсутствует в этом номере "Направление главного удара" опять же по техническим причинам - нет игр, достойных занять это место. Вообще-то, игра, о которой я мог бы авторитетно заявить: "Все настоящие стратеги обязательно должны играть в это", есть - "Дети Селены". Но она ведь, как ни крути, сиквел "Земли-2150", изменений там не так уж и много и все они не кардинальные. Ну а "Землю" мы уже отметили "Золотым компАсом" и на "Направление главного удара" ставили. Так что не будем повторяться.

Надо сказать, эти самые "Дети Селены" в очередной раз подтвердили, что за рубежом нас внимательно читают и к нашему мнению прислушиваются. Сами смотрите, в первой игре, действие которой целиком проходит на Земле, подводных лодок не было. А во второй есть, хотя две трети ее миссий идут на Луне. Ясное дело, учли разработчики особенности биографии Главного стратега Навигатора и решили сделать ему приятное.

Кстати, о приятном: появился у нас в разделе новый автор. Вообще-то для Навигатора событие достаточно рядовое, но автор-то на этот раз девушка. Я вот не так давно на форуме затронул тему "Стратегии и слабый пол". Высказал крамольную мысль, что стратегии девушкам не по зубам, что тут нужен мужской склад ума. Возмущенные представительницы прекрасной половины человечества быстро меня затюкали и объяснили всю мою неправоту. Оказалось, что играют девушки в стратегии, да еще как играют, причем не только в The Sims или там Фараоны-Цезари, но и в настоящие крутые стратегии. Ясное дело, что после этого появление девушки-автора в нашем разделе стало просто-таки неизбежным. И вот имею честь вам представить Машу aka Jennifer.

Вообще-то, как всякий моряк, я прекрасно знаю, что женщина на корабле – это к несчастью. Но, думаю, что женщина в разделе - это наоборот добрый знак. Боюсь только, как бы соседи не увели. Что-то на последнем сборе в редакции Иван Жилин подозрительно вертелся возле Маши. Да и старина Джобс выспрашивал, как она к аркадам и прочему экшену относится. Ну а Реклесс Драйвер так и прямо предлагал покатать на крутой желтой машине заднемоторной схемы. Придется меры принять, поручить тов. Огурцову с конкурентами разобраться.

Ну и последнее, завидую я вам, дорогие читатели. Вы то вот сейчас совершенно точно знаете, вышла ли Red Alert 2 в обещанный срок и какова она на вкус и цвет оказалась. А мне еще две с лишним недели ждать и волноваться.





НОВОСТИ

Civilization: Call to Power 2 не будет

Точнее, будет, но не "Цивилизация", а просто "Зов власти 2". Может, вы еще помните, что была такая игра Civilization: Call to Power? Ну а о том, что к выходу готовится ее вторая часть, мы сообщали. А недавно стало известно, что Hasbro прибрала к рукам компанию Avalon Hill, владеющую правами на торговую марку Civilization. В результате Microprose (которая входит в концерн Hasbro) получила возможность эту марку использовать (хотя вроде бы и не собирается), а Activision этой возможности лишилась (хотя и собиралась). Вот и получилось, что вторая часть будет называться просто Call to Power 2.



Сдается мне, что успех первой части (а, по данным Activision, копий игры было продано больше, чем появившейся в то же время "Альфы Центавра") вызван как раз наличием в названии магического слова "Цивилизация". Ну а без этого слова вторую часть могут ждать только фанаты первой. Только я шибко сомневаюсь, что они у нее есть.

Warcraft III. Последние новости

Продюсер проекта Rob Pardo дал коротенькое интервью сайту GA-Strategy для подогрева интереса фанатов. Ничего нового он там не сказал, расписал только прелести нового трехмерного движка, поведал о том, как просто и удобно можно будет вертеть и масштабировать карту. Напомнил также, что в игре будут присутствовать новые расы, и, естественно, сообщил, что такой игры свет еще не видывал. Там же на сайте было выложено несколько новых скриншотов. Довольно симпатичных.



Новости от братьев-славян

Года три назад польская фирма Leryx Longsoft выпустила довольно любопытную пошаговую стратегию Clash (компания "Дока" локализовала ее и выпустила под именем "Схватка"). На фестивале "Аниграф-98" эта игра даже заняла призовое место. Наверное, после такого успеха поляки решили почить на лаврах, потому как более двух лет никаких вестей от них не поступало. И вот недавно было объявлено, что фирма приступила к разработке нового проекта со странным названием V.O.T.E.R. GOLEM.

К сожалению, вся информация об игре на сайте разработчиков помещена на польском языке, а он хоть и похож на русский, но не то чтобы очень. Однако мне удалось понять, что действие игры происходит после какого-то катаклизма, причем в фэнтезийном мире. Так что помимо технологии будет в наличии магия (и то и другое нужно будет исследовать). Придется повозиться и со строительством, и с экономикой (ресурсов будет только три, из которых главный - старое доброе золото).

Мир в игре расколот на острова, так что плавать по морям придется немало, а главный доход будут давать порты и заморская торговля. О системе боев сказано только, что она будет напоминать HoMM, причем почему-то второй, а не третий.

Появиться игра должна в начале следующего года, причем каким-то странным образом - в три этапа.

Другая польская (точнее польско-немецкая) фирма TopWare поступила более правильно и поместила все свои новости на английском языке. Помимо игр Earth III, World War III, о которых мы уже писали, фирма обещает весной следующего года выпустить совершенно новую разработку под названием Iron Dignity.

События в игре происходят в 2050-м году, когда стремительно размножающимся китайцам станет окончательно тесно на их собственной территории. Естественно, начнется глобальный конфликт, причем с использованием не известных ныне технологий. Париж, Берлин и Лондон лежат в руинах, и по всей Европе творится что-то жуткое.

Игрок выступает в качестве командира некоего диверсионно-спасательного подразделение (сочетание странное, но иногда для спасения из неприятельских лап важного человека приходится совершать нехилую диверсию). Командование ставит вам задачи, снабжает разведывательной информацией и устанавливает максимальную грузоподъемность транспортного средства, которое доставит вас к месту проведения операции. Ну а все остальное (то есть кого из подчиненных, какую технику с собой брать, как действовать на поле боя и т.д.) предстоит решать вам.

Миссии обещаны достаточно разнообразные: уничтожение небольших аванпостов неприятеля, добывание се-

кретной информации, спасение важных персон и т.д. Происходить они будут как днем, так и ночью, как на поверхности земли, так и в подземельях, да еще и на разных территориях (Карпаты, Ирландия, Сибирь, Франция, Германия) и в разных климатических поясах.

Жанр игры авторы определяют как The Tactical Action Experience in 3D, чтобы вам не ломать голову, что же это такое, скажу - что-то вроде BattleZone. Ну да, игрок тут может влезть в каждый юнит и управлять им самолично с помощью джойстика или руля с педалями. Лично мне такой подход очень нравится - люблю по Европе на танке ездить.

От BattleZone игра будет отличаться не только отсутствием менеджмента ресурсов и строительства, но и возможностью игрока совершенно свободно перемещаться между юнитами. То есть, тут не будет командирского танка, а в качестве такового можно использовать любой юнит (а их можно будет брать с собой не более восьми штук).

Насколько я понимаю, в игре будут использован улучшенный и доработанный движок "Земли-2150", так что все там должно получиться достаточно красиво. Да и скриншоты обещают многое.

Последнее, поскольку у кампании "Сноуболл" с кампанией TopWare отношения налажены, стоит ожидать качественной и быстрой локализации игры. Напомню, что появиться она должна весной следующего года.

Долг платежом красен

В прошлом номере журнала злой демон ролевого отдела Иван Жилин спер у меня новость об "Аркании". Ну что же, я тоже не лыком шит и краду у него новость об Two Worlds. Сделать это мне тем проще, что разрабатывает игру все та же фирма TopWare, а издавать в России будет "Сноуболл".

Вообще-то, это почти классическая ролевая игра со всеми возможными ролевыми прибамбасами – прокачкой героя, долгими и нудными разговорами с NPC, запутанной сюжетной линией. Но создается-то она на том же самом движке, что и "Горький-17", стало быть, и повоевать тут придется. Кроме того, в партию игрока может входить до восьми персонажей, а мы с Алаевым как раз и установили водораздел между стратегиями и РПГ на этой магической цифре. Правда, я считаю, что если у вас менее восьми подчиненных, то это РПГ, а Андрей считает, что если у вас более восьми спутников, то это стратегия.



Сюжет игры примерно таков: две расы существовали сами по себе, каждая шла своим путем и не подозревала о существовании другой. Но вот неведомо каким образом эти две расы пересеклись в одной точке времени и пространства, а скоро их миры должны слиться. Естественно, каждая из рас желает в этом новом мире жить с наибольшим комфортом, а стало быть, прижать к ногтю другую.

В начале игры вы выступаете в качестве специального агента одной из рас, однако разработчики обещают возможность со временем перейти на службу к другой. Дело в том, что расы эти совершенно разные: одна делает упор на технику, другая же - на пси-способности (магию, попросту). Так вот, если вам больше нравится использовать всякое хитрое оружие и приспособления, вам по пути с одной расой, а если вас хлебом не корми, а дай покастовать вволю, то с другой.

Движок "Горького-17" останется практически без изменений, но разработчики говорят, что в первой игре его возможности были использованы процентов на пятьдесят, а вот в новой будут использованы на все сто. Ну что же, скриншоты выглядят весьма привлекательно, так что разработчикам можно и поверить (в виде исключения).

Еще раз про любовь

Опять у меня есть новости об адд-оне к Majesty, причем целых две: хорошая и плохая. Начнем с хорошей. Появились, наконец, конкретные сведения, что же нового будет в игре. Прежде всего, шесть новых зданий: Embassy, для более эффективного найма продвинутых героев. Hall of champions даст возможность бороться с монстрами самостоятельно (не со всеми, правда). На Magic bazaar ваши герои смогут покупать продвинутые магические предметы (их обещано тоже шесть: Elixir of regeneration, Fire balm, Invisibility brew, Potion of dirgo strength, Shapeshift tincture и Tonic of speed). Наряду с кладбищем, откуда лезут всякие неприятные монстры, будет Mausoleum, в котором будут храниться тела погибших героев для последующего воскрешения (при определенных условиях, конечно). Outpost позволит вашим крестьянам жить не только в непосредственной близости от дворца. Ну а Sorcerer's abode добавляет шесть новых заклинаний в пояс игрока: Chain lightning, Change of heart, Dismiss, Earthquake, Frost field и Gate.

Новых монстров будет добавлено не так много, причем половина из них будет относиться к классу уникальных. То есть они будут встречаться в определенных миссиях, а главным заданием как раз и будет - найти их и уничтожить. К таким монстрам относятся Goblin overlord, Greater gorgons и Ratman champions. Из обычных монстров могу назвать Ice dragons, Shadow beasts и Ratman shaman. Естественно, новые монстры будут жить в своих собственных логовах и постройках.

Ну а теперь плохая новость - в свободную продажу игра не поступит, а будет распространяться только через Интернет. Впрочем, я более чем уверен, что наши бравые пираты своевременно ее украдут и пустят в продажу.

Warrior Kings

Маша aka Jenifer

"Дай ты пинка этой вороне.
Совсем обнаглели,
проклятые. Думают,
управы на них нет...
Эй! Попал! Хватай скорей!
На вкус они мерзки,
но - все лучше, чем ничего"
Глен Кук
"Хроники Черного Отряда"

Жанр	RTS
Издатель	Sierra Entertainment
Разработчик	Black Cactus
Дата выхода	30 мая 2001 года

"Не кочегары мы, не плотники, а игр крутые разработчики...

...будем. Чем мы хуже других?"

Так, наверное, думалось руководителям команды из Англии (я имею в виду фирму Black Cactus, а не футбольный клуб), доселе занимавшейся выпуском исключительно прикладных программ, когда в их головы забрела идея создать игру, да не какую-нибудь, а хорошую. (Интересно, когда-нибудь кто-нибудь хотел создавать лажу?) А в наше время для того, чтобы игра была хорошей (или, хотя бы, хорошо продаваться), она должна быть: а) риалтаймовой, б) трехмерной, в) иметь в названии слово "War". Вот такой и будет игра Warrior Kings, ну а чтобы не пришлось со страшной силой расталкивать конкурентов локтями, ее решили сделать фэнтезийной. Ведь большинство вышедших в последнее время RTS имеет исторический или фантастический сюжет, а из фэнтезийных реалтаймовых стратегий появились только Total Annihilation: Kingdoms, "Царь" и Warlords: Battlecry. Решили, значица, продолжить список.

Как не странно, разработчики и не заикаются о революционности своего проекта, что вызывает некоторые опасения. Хотя ребята, возможно, хотят сделать не нечто оригинальное, а добротную классическую стратегию. С мелкими улучшениями, естественно. Впрочем, имя издателя внушает надежду, что конечный продукт кактусовцев окажется не таким уж и комовым блином.

Еще Одно Новшество

Теперь приготовьтесь, так как то, что я скажу, вам не понравится. Итак, вдохнули глубоко, задержали дыхание...

В игре только одна раса. То есть, люди. И играть можно только за них. Испугались? Я тоже. Но, вероятно, зря, и вот почему: люди-то бывают разные, то есть хорошие и плохие (условно, конечно). Вот игроку и предстоит сделать трудный выбор - встать на сторону добра или зла (фэнтези, однако!). От этого решения будет зависеть не только уважение окружающих, но и наличие тех или иных построек. И юнитов, разумеется. Да и вообще весь путь развития. Если игрок будет нехорошим редиской, то сможет жертвовать свои наличествующие юниты для получения более продвинутых, а также (принося невинных солдатиков в жертву силам зла на специальном алтаре) подпитывать свои магические силы. Дворец редискин будет охраняться всякими типами вроде горгулий и так, по мелочи, демонами ада. Ну а хороший, праведный игрок сможет кротко отвечать врагу огнем с неба.

Набор юнитов вполне стандартен: всякие копейщики, лучники, всадники... Хотя, на одном из скринов можно видеть армию скелетов под предводительством очаровательной дамы в истлевших черных одеяниях. Хочется верить, что дама в прежней жизни была полководцем, а, значит, можно будет воспитывать своего командира. Хотя напрямую об этом нигде не сказано, но мечтать-то можно!

Самое сладкое в бочке - это мед

Самые крутые фишки нам обещают в бою. Бои в Warrior Kings будут напоминать, судя по всему, Shogun. Юниты будут объединяться в отряды, а те, в свою очередь, в разные построения - от колонны до клина. Ясно, что колонна будет больше подходить для путешествий войск из точки в точку, а клин для прорыва оборонительных линий неприятеля.

Надеюсь, что бой будет продуман до мелочей. Во всяком случае, обещано, что лучники будут хороши против копейщиков, копейщики против кавалерии, кавалерия - против обычной пехоты. Это вовсе не значит, что лучники всесильны. И на них управа найдется! Но при приближении вражины вплотную лучники смогут вытащить из-за пазухи ножи и дать отпор супостату.

Наличие крепостей, баллист, осадных машин и таранов призвано разнообразить серые будни стратега, которому рано или поздно может и надоесть сражаться в чистом поле.

Красотища!

Графика. На немногочисленных скринах мои красивые глазки наблюдают приятную картину. На каждый юнит потрачено столько полигонов, сколько, наверное, тратилось на монстра в Half-Life'е. Текстуры тоже радуют глаз. Жалко, но зданий пока не видно. Далеко простираются земли, туман... Вероятно, будут различные погодные условия. Единственное, что наводит на нехорошие мысли - это системные требования. Вы будете смеяться, но разработчики клятвенно заверяют, что игрушка не будет тормозить на 266 MHz (при низком разрешении). Если честно, то верится слабо. Зато забудем о спрайтах, как о страшном сне! Не хочется? А придется.

Девичьи мечты

В любом случае, говорить о чем-либо конкретном пока рано. До выпуска игры еще целый год и за это время многое может измениться. Был Warcraft, был Warwind, был Warlords, а теперь компанию воинствующих "варов" разделит и Warrior Kings. Компанию то разделит, а вот известность и хитовость?..





Владимир ВЕСЕЛОВ

Казаки

Жанр	RTS
Издатель	Руссобит-M/CDV Softwore Entertainment AG
Разработчик	GSC Game World
Дата выхода	2000 год.

Как-то так сложилось, что слово "клон" в отношении игр приняло отрицательный характер. Между тем, если посмотреть на его изначальное значение (klon – ветвь, отпрыск (лат.), ничего негативного это слово в себе не несет. Действительно, что плохого в том, что у какого-то хорошего произведения существуют продолжения и подражания? Другое дело, что обычно клоны хороших игр значительно уступают по качеству своим предшественникам. Недобросовестные разработчики стремятся побыстрее выпустить какую-то свежеокрашенную вещь, отдаленно напоминающую оригинал, чтобы на волне его успеха урвать и свою долю зеленых президентов. Иногда получается даже так: авторы подражаний выкидывают из игры что-то, по их мнению, маловажное и заменяют его своими "гениальными" находками. Результат же получается плачевный. Ясное дело, что такие клоны нам не нужны.

Тем радостнее видеть, что кто-то, наконец, рискнул создать "настоящий" клон, то есть игру, повторяющую знаменитый оригинал до мелочей, внеся, тем не менее, в него массу улучшений и дополнений, которые пошли новой игре только на пользу.

Суть вопроса

Нет, сами разработчики, конечно же, не называют свою игру клоном. Более того, нигде и никогда они даже не упоминают о ее схожести с Age of Empires (особенно со второй частью, The Age of Kings). Объективности ради отметим, что работа над "Казаками" началась, когда AoE только-только начинала триумфальное шествие по компьютерам игроков, и ни о какой второй части речи не было. Тем не менее, схожесть этих игр (т.е. "Казаков" и AoE II) видна даже не особо искушенному игроку.

Имеется Таунхолл, в котором производятся пейзане, в наличии Кузница, после строительства которой можно возводить Конюшню, есть Академия, дающая доступ к мощному дереву открытий, наконец, есть и смена эпох (правда только одна, от XVII к XVIII столетию). Если копнуть глубже, можно уловить соответствие многих построек в обеих играх, сопоставить научные открытия, юниты и т.д. Но вот если копать еще глубже, то выясняется, что игры-то совсем разные.



Дело тут не в том, что, скажем, в "Казаках" только два вида пищевых ресурсов (зерно и рыба). И не в том, что для добычи золота (а так же железа и угля) нужно строить шахты. И даже не в том, что здания тут может захватывать любой боевой юнит (правда, не все и не всегда). А дело в том, что играть в "Казаков" нужно совсем не так, как в AoE, или в другие похожие RTS.

Чтобы не быть голословным, приведу несколько историй, произошедших со мной во время борьбы с демкой.

История первая. Про наемников

Нанял я как-то десятка три драгун. Нет, не "создал" и не "построил", а именно нанял. Есть в игре такое здание, Дипломатический центр, построив его, вы тут же можете вербовать на службу несколько типов наемников, мамелюков, там, гренадеров, или тех же драгун. Причем наемники эти могут быть более совершенными, чем доступные вам в данный момент юниты. Скажем, на дворе у вас XVII век, а драгун вы можете нанимать из XVIII века.

Процесс этот еще и тем интересен, что ни пищи, ни железа на наем ландскнехтов не требуется, только золото. Да и происходит он мгновенно, щелкнули на иконке, и тут же из ворот нужный вам воин выезжает. Удобно, правда? Но, как вы понимаете, бесплатных пирожков не бывает, вот и тут кроме плюсов есть и минусы.

Первый минус тот, что цена наемников не фиксирована, чем больше вы их нанимаете, тем дороже они стоят. А второй минус – кроме единовременной платы наемники требуют еще и постоянных выплат жалования. Не очень больших, правда, но требуют. Вот тут-то со мной и приключилась эта первая история.

Значит, послал я своих драгун громить поселение синих (в демке доступна только одна нация, испанцы, так что все стороны конфликта различаются



только по цвету). Успешно они там воевали, кое-что разрушили, кое-что захватили, но тут я отвлекся на хозяйственные нужды, а на моих драгун налетели неприятельские рейтары, да всех их и покрошили.

Пока враг не отстроился заново, нужно было нанести ему следующий удар, вот я и принялся спешно новых наемников клепать, да малость увлекся. Не уследил, как все золото на них перевел, да еще и производительность золотых шахт оказалась меньше, чем выплаты наемникам. В тот же самый момент все нанятые мной драгуны сменили цвет с красного на желтый и наотрез отказались мне подчиняться.

Громить мое поселение они не стали, но вот каждого пробегающего мимо крестьянина тут же перекрашивали в свой цвет или просто убивали. Да еще стояли эти драгуны как раз между казармой и конюшней, так что и появляющиеся оттуда мои войны тут же уничтожались. Хотел я, было, построить новую казарму и настругать там мушкетеров, чтобы с наемниками покончить, но тут со мной приключилась следующая история.

История вторая. Про пищу

Все юниты в игре хотят есть. И не один раз в жизни, как мы привыкли (при найме, то есть), а постоянно. Поэтому о пище приходится заботиться всегда. Впрочем, зто не трудно, построил мельницу, засеял местность вокруг нее пшеницей, подождал, когда она созреет, да послал крестьян убирать урожай. Десяток пейзан вполне способны обеспечить пищей сотни полторы юнитов всех типов, нужно только время от времени возобновлять посевы.

Можно и рыбу ловить, но только с лодок. Зато тут все еще проще, судоверфь возвел, лодок наклепал, и можно о них вовсе не заботиться. Рыбу они ловят везде, она никогда не кончается, так что непрерывное воспроизводство обеспечено. Впрочем, в той истории, о которой я рассказываю, водоемов не было,



поэтому пищу добывали только с полей.

Как вы помните, отвлекся я от атаки на неприятельское поселение для хозяйственных нужд. А нужды эти были как раз засеять поля зерном. Но от посева до уборки урожая проходит немало времени, а у меня его не оказалось. То есть, вообще-то хватило бы, но взбунтовавшиеся наемники перестреляли крестьян, тащивших последние мешки с нынешним урожаем, вот пищи и не хватило до следующего.

Ясное дело, тут же все мои крестьяне взяли да и померли. И те, что лес валили, и те, что камни дробили, и те, что в шахтах горбатилися. И остался я при видимом материальном изобилии в полном дауне. Строений куча, ресурсов масса, но ни одной единицы рабочих рук.

Впрочем, рынок у меня уже имелся, а там что угодно на что угодно обменять можно. Вот и принялся я для начала пищу выменивать и крестьян производить. Да только пока я свое натуральное хозяйство налаживал, неприятель свои войска привел и... Ну, сами понимаете, пришлось опять все с начала начинать.

История третья. Про порох

Громил я как-то вражеский город. По науке громил, со всей возможной стратежностью. Пригнал десяток мортир и гаубиц, поставил их на горушке, а три десятка казаков на разведку послал. Как только они какое здание увидят, так мортиры его громить принимаются (они чуть ни на полкарты стрелять могут). Казаки же тем временем или от выехавшего им навстречу неприятеля улепетывают (слабы они в бою, оказывается), или другие здания открывают (мортиры продолжают стрелять и когда цели никто не видит), или неприятельские орудия захватывают.

О последнем нужно сказать особо. Дело в том, что артиллерия, все эти пушки, гаубицы и мортиры, тут как бы ничейная. Если стоит пушка сама по себе, достаточно любому юниту к ней подъехать, как она на его сторону переходит. Чтобы такого не происходило приходиться возле артиллерии держать хотя бы один свой юнит, все равно какой. Вообще-то управляемый AI противник об этом не забывает, к каждому соединению артиллерии обязательно придается пехотное или кавалерийское. Но, используя, скажем, казаков, можно завлечь прикрытие подальше от пушек, а потом ловким маневром их захватить.

Кроме того, враг иногда накапливает свои силы в отдалении от орудийных мастерских. Стоит несколько пушек с прикрытием где-то возле леса, а от мастерской к ним время от времени прибывают новые. Если поставить на пути следования орудий свой юнит, то они перейдут на вашу сторону.

Вообще-то не все орудия удается захватить, примерно половина, а то и две трети, при захвате оказываются уничтоженными, но и того, что остается вполне достаточно для наращивания своей артиллерийской мощи.

Так вот, значит, стоят мои мортиры на горушке, стреляют по неприятельским зданиям, а я все добавляю и добавляю к ним трофеи. И вдруг замечаю, что чем больше у меня пушек, тем реже они стреляют и тем меньший урон врагу наносят. В чем дело? Порох кончился.

Ну да, для стрельбы-то порох нужен, а он из угля производится. Пока у меня было десятка полтора пушек, мощности угольных шахт как раз хватало, чтобы стрельба шла непрерывно. А как стало их больше, начались трудности со снабжением.

Ну ладно, с пушками я тут просто разобрался, отвел лишние в сторонку, в резерв, так сказать, и все. Но был у меня другой случай, закончившийся трагически. Соединение из пятидесяти драгун атаковало двадцать неприятельских рейтар. Выстроились они в нужном месте, дали дружный залп и половину врагов смели. Уцелевшие, конечно, тут же бросились в атаку, я был уверен, что после второго залпа от них ничего не останется, только второго залпа не последовало. Порох кончился. Ну а поскольку драгуны в ближнем бою рейтарам ничего сделать не могут, от моих пяти десятков и одного не осталось.

Оправдаются ли надежды?

Эти три истории лишь слегка иллюстрируют изменения гемплея в игре. Есть в ней и много других интересных фишек, всяких тонкостей и приятностей. Подробный их разбор мы оставим на следующий номер (есть сведения, что полная версия игры может появиться пятнадцатого-двадцатого сентября). Напоследок только хочу заметить, что все чаще и чаще отечественные разработчики (пусть уж украинцы не обижаются, но я как-то не могу привыкнуть считать их иностранцами) радуют нас играми мирового класса. А в том, что "Казаки" стоят на этом уровне, а где-то его даже и превышают, сомнений нет уже сейчас.



Revenant

STAR TREK NEW WORLDS

Hear! Sons of Kahless.
Hear! Daughters too.
The blood of battle washes clean
The Warrior brave and true.

Warrior's Anthem

Жанр	RTS
Издатель	Interplay, Paramountt
Разработчик	14° East
Требуется	Pentium 300, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 400 Mhz, 128 RAM
Multiplayer	LAN, Internet, modem, link

Забытая вселенная. Культы прошлого и идолы настоящего. А также про AI.

Наверно нет на свете американца, который бы не знал, что такое Федерация, и чем ромулане отличаются от вулканитов. И имя Спок у них за бугром, прежде всего, ассоциируется не со знаменитым на весь мир врачом-педиатром, а с первым помощником капитана "Энтерпрайза" Дж. Кирка. К сожалению, у нас в стране зти реалии зазкранной жизни как-то не актуальны, не всякий и скажет, что означает слово "треккер". Так уж получилось, что бум "Звездных войн" захлестнул Россию с самого начала, а потом на смену ему пришел "Вавилон-5", также снискавший тысячи озверелых фанатов. (Достаточно сказать, что в нашей редакции давно обитает такой фанат. Он совершенно безумен и потому смертельно опасен. Успокоить его может лишь очередная серия Вавилона или DVD-шка с жестким аниме... Или же собственный форум read-only... Но об зтом в другой раз...). Так вот, никто конечно и не оспаривает гения таких товарищей, как Лукас и Стражинский, но не стоит забывать, что все-таки еще до Империи и Альянса и уж тем более до Минбарра и Ворлона, уже в начале семидесятых бушевали разрушительные галактические битвы между Федерацией и Империей Клингон. А чуть попозже у нас в соцстране, еще не отравленной буржуазной массовой культурой, на прекрасных отечественных компьютерах, типа ДВК-2, ДВК-3... или, ну знаете, ЕС... некоторые еще их помнят... на зтих мощнейших машинах гремели отголоски тех зпических битв. Потрясающе реалистичная текстовая графика, с просто убойными символьными зффектами, стереоотсутствие какого-либо звука, сложнейший, но интуитивный интерфейс... а вот здесь уже шутки в сторону... увлекательный, захватывающий сюжет, такому современным "хитам" стоит только позавидовать. Про геймплей и говорить не приходится... В эти игры, а их было около десяти, играли... то есть не играли, а играли... резались! мочились! до опупения! До кататонического ступора. До слабоумия и полного распада личности... Пожалуй, со "Звездным Путем", а именно так назывался самый классический и лучший вариант, по играбельности могут сравниться только Doom, "Тетрис" и пасьянс "Косынка"... Как такое может быть без графики?! — завопят некоторые зстетствующие личности, запихнувшие по три ЖеФорсы в свою тачку, чтоб потом отключить все зффекты и резаться в Кваку при разрешении в 320x200... Да очень просто. В "Стар Треке" было все: управление звездным крейсером Федерации, кстати, тем самым знаменитым "Энтерпрайзом", и космические сражения, навигация и прыжки через гиперпространство, стыковка с орбитальными базами и захват кораблей противника. Дипломатия и квесты, основной сюжет, который разветвлялся на второстепенные... Несколько концовок. Многочисленные системы оружия у корабля, исследование новых планет и астероидов... Всего не перечислить... И все зто при том, что сам "Энтерпрайз", если меня еще не атаковал склероз, выглядел на игровом зкране, как символ "@", Клингоны обозначались буквой "K", а Ромулане "S" или "R". Однако подобная реалистичность графики позволила неведомым создателям направить всю свою творческую знергию







на те аспекты игры, которые в современных продуктах старательно обходятся разработчиками за версту. А именно на сюжет и искусственный интеллект. И то и другое не знало себе равных. Игрок просто жил в этом мире, не в силах оторваться от монитора, а поскольку раньше (и не так уж и давно) существовало такое гнусное понятие, как "индивидуальное машинное время", то поколение, выросшее среди электронных динозавров в залах ЭВМ НИИ, вполне может меня понять... Впрочем, пора вернуться к нашим баранам.

Возвращение к нашим баранам.

Собственно статья начинается здесь. Все, о чем вещалось выше, есть поток сознания плюс болезненные бредовые идеи, навеянные воспоминаниями о записанной пятнадцать лет назад на магнитную ленту безумно культовой игре. А теперь поговорим о современных играх по вселенной "Star Trek". Их становится все больше, что не может не радовать. Иногда даже попадаются настоящие шедевры, вроде Klingon Academy, где достаточно просто послушать музыку, чтобы сразу выпасть в крупный осадок, чего, признаюсь, не делал со времен Unreal'а. Да, шедевры. А иногда и... Минутку. Сергеич! Эй! Сергеич! Не отзывается...

Придется видно самому игру закап... то есть описывать.

Ныне в наши руки попала стратегия, а точнее РТС. "Star Trek: New Worlds" — название достаточно благозвучное и говорящее, что игра целиком посвящена все той же вселенной. Сюжет игры довольно сложен, поэтому нет смысла пересказывать его здесь подробно. Суть же в следующем: в отдаленном секторе космоса под названием Табула Раза (Tabula Rasa)... Хм... Оригинальное, однако, название, — те, кто хоть немного знаком с латынью, меня поймут. Так вот в этом секторе ромулане проводили испытания сверхсекретного силового щита. Как водится, о таких опытах мигом узнала вся Галактика, и корабли Федерации и Клингона тут же поспешили принять участие в эксперименте. Так получилось, что крейсер расы Воинов поспел первым к месту событий, возник в нормальном пространстве прямо между кораблем ромулан и испытательной станцией-мишенью, потребовав немедленной капитуляции. Ромулане не смутились (эта раса вообще никогда не смущается) и молча продолжили научную деятельность, то есть пальнули из тяжелого орудия по мишени. Клингоны с трудом увернулись от энергетического импульса, а потом их просто вынесло взрывом станции, в которую сей импульс угодил. Поток жесткого излучения обрушился на ромуланский корабль, новый щит выдержал, все шло по плану... где-то секунды три. А потом пространство позади корабля внезапно искривилось, вывернулось и ромулане с ужасом увидели, что падают на планету, появившуюся невесть откуда... Вышедший из гиперпространства звездолет Федерации зафиксировал кораблекрушение на поверхности планеты. А через некоторое время все расы узнали об открытом неведомым способом секторе пространства и снарядили свои экспедиции. Вам предстоит пройти три кампании за три самые могущественные цивилизации той вселенной: за Федерацию, Империю Клингон и Ромуланскую Империю. Чтобы представить себе, что они такое, надо рассказать о каждой подробнее.

Федерация. Как вы уже наверно поняли, ядром ее является Земля, что и правильно. Не гении, но и не идиоты, не качки, но и не слабаки, словом, средние во всем люди обладали одним поистине ценнейшим качеством, искупавшем все их недостатки, а именно — даром дипломатии. Все началось с союза между Землей и Вулканом — родиной одной из древнейших цивилизацией Галактики. Потом к альянсу стали присоединяться более молодые расы, и, в конце концов, образовалась



Федерация, сила с которой уже нельзя было не считаться. Отгремели первые опустошительные сражения с Клингоном, о которых рассказывается в оригинальном сериале "Стар Трек", и где отличился небезызвестный капитан Джеймс Кирк, было заключено Органианское Соглашение в 2267 году, к Федерации присоединились Триллы, установлен первый контакт с Сущностью Q, началась и закончилась война с Боргами, затем в нашу Вселенную пришел Вид 8472, новый и неведомый враг... и везде Федерация играет роль миротворца и гаранта стабильности. Как уже можно догадаться, большинство миссий за нее отличаются нестандартностью,







множеством ограничений, и не везде есть классическое задание РТС: "Убей их всех".

Клингон. Это Воины с большой буквы. Самураи космоса. Обладают весьма своеобразным внешним обликом, не то чтобы отталкивающим... но с первого взгляда ясно, что из себя представляет эта раса. Уникально и их внутреннее строение, экзоскелет придает им прочность и устойчивость к самым чудовищным перегрузкам, повышенная скорость реакции, — клингоны отличные пилоты. О физической силе и говорить не приходится, тут они могут сравниться разве что с вулканитами. Невероятная жестокость воспитания и обучения в детстве делает клингонов одними из самых опасных существ в Галактике. Однако если в первых сериалах "Звездного Пути" Клингоны еще представлялись в виде безжалостных бесчеловечных извергов, то в последующих фильмах выясняется, что можно посмотреть на их цивилизацию и с другой стороны. Культура и общество клингонов очень своеобразно, понятия "Честь" и "Долг" занимают главное место в жизни каждого представителя этой гордой расы. Клингоны совершенно не боятся смерти. Они фанатично преданы своему народу и своему Дому, — именно в таком порядке. Каждый клингон носит с собой Клинок Крови — своего рода ритуальный кинжал, и может вызвать любого на отнюдь не ритуальный поединок, всегда оканчивающийся смертью одного из сражающихся. Отказаться от Поединка означает несмываемый позор и отлучение от расы. Не стоит отрицать, что такой народ обладает гигантской привлекательностью в глазах зрителей, особенно после смены к ним отношения создателями фильмов. Разработчики игр пошли еще дальше; стоит хотя бы вспомнить все ту же Klingon Academy, генерала Ченга (Chang), настоящего военачальника с потрясающей харизмой, вспомнить его поединок с предателем, речь перед воинами... "I am not interesting in the names of your fathers nor of your families lineage. But I am interested in... your breaking point!.." Что и говорить, такому Лидеру позавидует любая нация... Миссии за Клингон будут в основном посвящены Войне, Смерти и Разрушению, так как эти символы навечно отпечатаны в душе каждого клингона. Вот тут-то как раз и придется к месту то самое классическое: "Убей их всех!".

Ромулане. Странная раса. Собственно ее не существует в природе, просто в свое время часть вулканитов, несогласная с идеологией мира, проповедуемой на родине, покинула Вулкан и основала собственную колонию вдалеке от обитаемых секторов. Долгое время о них ничего не слышали. Отверженные, потеряв все знания и технологии предков, они все-таки сумели выжить, создав при этом такое общество, от которого даже клингона со стажем бросит в дрожь. И вот настал момент, когда ромулане (так они себя стали называть, ибо под страхом смерти было запрещено вспоминать о Вулкане) вырвались в космос на примитивных разваливающихся на ходу кораблях и сразу же развязали чудовищную войну с Федерацией. Прошел год войны, другой... и соединенные силы Федерации стали отступать под натиском ромуланских допотопных звездолетов. Впрочем, допотопными они уже не были, — ромулане на лету схватывали любые технологии и тут же преобразовывали их в свои разработки. Затем они заключили военный союз с Клингоном, подарив им при этом технологию невидимости. Война превратилась в настоящую бойню. Неизвестно, чем бы кончилось все это, если бы сей союз вскоре не распался, — слишком уж разные были клингоны и ромулане. С большим трудом и большой кровью с помощью Вулкана удалось загнать ромулан обратно в их звездные системы. Наступило шаткое перемирие...

У ромулан клановая структура общества. Причем эти кланы постоянно грызутся между собой, грызня порой перерастает в кровавую баню, но такое случается редко. Страшно подумать, что бы произошло, если бы ромуланское общество было монолитно, как у клингонов, а так внутренняя агрессия порой компенсирует внешнюю.

Кампания за ромулан самая сложная, миссии совершенно непредсказуемы, а задания по ходу могут меняться несколько раз.

О юнитах, интерфейсе и извращениях. А также про AI (Дубль 2).

Центр вашей базы — это Colony Hub. Его нельзя построить, и он дается в начале каждой миссии. С уничтожением Colony Hub'a, миссия, понятное дело, неблагополучно завершается. Первое здание, которое можно строить — это Construction Yard, без него невозможна ни одна постройка или апгрейд.

Чтобы защитить базу от нежелательных визитов, необходимо строить защитные турели, коих две разновидности: обычная энергетическая пушка и ракетная установка. Пара турелей прекрасно расправляются с любым супостатом, только при установке их надо следить за балансом... нет не кислотно-щелочным, а балансом энергии... А то в один прекрасный момент вы, увлекшись строительством, вдруг обнаруживаете, что база обесточена, и то же самое обнаруживает враг. Само собой, вам тут же наступает полный и бесповоротный... хм... кариес...

Все виды юнитов производятся в Vehicle Yard'e. Юнитов два вида: те, которыми можно управлять, и все остальные. К последним относятся три вида "пчел" — конструкторы, рабочие и грузовые (Construction Bee, Work Bee и Cargo Bee), плюс транспортные шаттлы. Управляемых же юнитов довольно много, причем не все из них вооружены. Передвигаются юниты на антигравитационной подушке, иными словами, плывут над землей. Тут сразу возникают нехорошие мысли о том, как иногда лень бывает прорисовать колеса или траки... Нехорошие мысли надо отбрасывать.

Среди военных юнитов наблюдаются танки, артиллерия, а также







БМПшки, с помощью которых иногда возможно захватывать здания. Кроме того, встречаются и особые юниты, вроде мобильных энергетических щитов у федералов или невидимых танков у клингонов. Собственно юнитов не так уж и много, здесь мы не увидим такого безумного их количества, как в Total Annihilation, или не менее безумного разнообразия, как в Starcraft'е. Здесь все дешево и сердито.

Что касается того, как распорядиться произведенными танками и прочим, то тут как раз и начинаются главные сюрпризы... Например, вам нужно найти вражескую базу и сровнять ее с местной почвой. Вроде просто? При первом же взгляде на карту игрока тут же охватывает смертная тоска, ибо карта зта поистине огромна. Ну конечно, реализм, куда ж сейчас без него, но разработчики, похоже, поняли зто слово слишком буквально. Бескрайние просторы очередной планеты, покрытые где лесами, где горами, иногда встречаются озера, а иногда вулканы... но где-то там, в глубине этих живописных пейзажей затеряна в безвестности база противника, которую надо непременно уничтожить... Одно утешает — скаут действительно очень быстрый юнит. Среднюю карту он пересекает примерно минут за пять. С обнаружением врагов первый этап плавно переходит во второй. Собрав приличную ударную группу из танков и артиллерии, вы направляете ее к вражеской базе. Юниты нестройным хором по интеркому подтверждают приказ и радостно выстраиваются в колонну. И тут вы сразу замечаете две нелицеприятные вещи: во-первых, боевые юниты — зто не разведчики, скорость у них раза в три ниже, а во-вторых, все они соблюдают правила дорожного движения по бездорожью. То есть не обгоняют друг друга ни при каких условиях. Хорошо, если танкам сразу удалось вырваться вперед, ну а если вперед поперла чудовищно огромная фотонная САУ... Она ползет со скоростью 2 мм в час, и все остальные юниты аккуратно ползут за ней... Поневоле испытываешь ощущения гонщика Формулы I, пытающегося обогнать мусоровоз. Что же касается дорог и бездорожья, то ситуация тут не менее реалистичная... Юниты категорически отказываются сами искать ущелья между горами или склоны, по которым можно подняться. Все зто, несомненно, добавляет напряжения в игровой процесс. Когда же колонна доползет до базы противника, игрок испытывает неподдельные радость и восторг, что все зто, наконец, закончилось, и теперь можно заняться делом.

Перед каждой миссией проигрывается обширный брифинг, который советую внимательно слушать и смотреть, поскольку в нем на карте отмечаются точки заданий, местонахождение врага, различных артефактов, а также потому что этот брифинг нельзя потом прокрутить заново... Зато здорово тренирует память, на себе проверил... Так вот перед каждой миссией проигрывается обширный бриф... гм... где я?

О возможности поставить дополнительный балл в рейтинге и о возможности этот балл благополучно убрать...

Поговорим о графике... Она трехмерна. Это веяние видимо прочно закрепилось в жанре RTS, что не может не радовать. Что же касается данной STNW, то графическое оформление не подкачало, сие можно утверждать с уверенностью. Правда... есть такое ощущение, что игровой ландшафт вроде как составляли из больших квадр... впрочем, пусть зто ощущение ощущением и остается. Планетарные пейзажи разнообразны, каждый мир с характерной местностью и уникальным климатом, все прорисовано качественно и по большому счету сильно напоминает стратегический вид в Battlezone II, а зто, согласитесь, никак нельзя ставить в недостаток.

Камеру можно вращать под любым углом, даже имитировать вид от первого лица, но в таком режиме неудобно управлять юнитами. Зато видно небо, в котором иногда висят звездолеты... Неспроста висят. Есть такая миссия за ромулан, где вам надо уложиться в срок и переправить ресурсы на крейсер. В случае опоздания он незатейливо начинает планетарную бомбардировку. Весело, правда?

Так что, подводя итог, играть или не играть? Конечно, играть, но небольшими порциями, сразу много вредно — пучить будет. Но играть, играть... and the Force be... то есть, я хотел сказать: Glory and honor to you, and your house! Qapla'!

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Оригинальность	●●●●●○○○○○
[illegible]ность для жа[illegible]	●●●●●○○○○○

Рейтинг 6.0

Время освоения: до 30 минут
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Андрей Шаповалов

Warlords: Battlecry

"Скажи-ка, дядя, ведь недаром..."

Как-то раз размышляли мы с Адмиралом о великом. Мы ведь люди старые, солидные, следовательно и размышлять нам пристало только о великом. О всякой там мелочи пусть болит голова у Жилина. Она (в смысле голова) у него большая, извилин там много, нечего им без дела ветвиться.

Жанр	Стратегия в реальном времени
Издатель	Broderbund
Разработчик	SSG
Требуется	Pentium 200 Mhz, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 300 Mhz, 64 Mb RAM
Multiplayer	LAN, Modem

Но забудем про Жилина. Не место ему в стратегическом разделе, ибо полководец из него – такой же, какой из меня ролевик.

Так вот, размышляли мы с Адмиралом о великом. Великое – это, конечно, походовые стратегии. Ибо только походовые стратегии позволяют полностью использовать все богатство тактики и человеческой изобретательности. Только в походовых стратегиях можно воевать не числом, а умением.

"Все-таки Рахаев не прав, Shogun не крут", – в который уже раз попытался я урезонить Адмирала.

"Нет, там все по уму, – не согласился со мной Главный Стратег. – Ну, есть реал-тайм, но все равно хорошо."

"Где ж хорошо-то, Адмирал! Все серьезные бои лучше с паузой играть, чтоб можно было вовремя дело поправить. Это ж опять наполовину походовая стратегия выходит. Просто испугались они делать ее полностью походовой, чтоб тупой народ нос не воротил. Народу же реал-тайм подавай. А тут еще Рахаев без паузы играть агитировал..."

"Михаил крут. Просто крут. А насчет походовых стратегий ты прав – вон, даже Warlords в реал-тайм переделали."

"И как?"

"Что как? Как переделали? Не знаю, не смотрел еще. Недосуг мне. Вот ты попробуй, а потом расскажешь."

Хитрый Адмирал. Знает, как навязать человеку работу.

Стратег, однако.

"Да, были люди в наше время..."

По правде говоря, все то, что я сейчас скажу, прямого отношения к Warlords: Battlecry не имеет. Однако не сказать этого я не имею права.

Серия Warlords была создана малоизвестной тогда австралийской компанией, обосновавшейся в красивом, как говорят (сам там не был), городе Сиднее. Называлась компания SSG (Strategic Simulation Group).

Первые Warlords были приняты публикой благосклонно, но без особого энтузиазма. Публика тогда была рафинированной, т.к. доступ к компьютерам имели, как правило, высококвалифицированные специалисты. Особенно, кстати, это касалось СССР, где в игры играли исключительно люди с высшим образованием, иногда допуская к клавиатуре своих отпрысков (когда сами уставали от игр).

Зато Warlords II, выпущенную в 1993 году, ждал ошеломительный (по тогдашним понятиям) успех – в них играли все. Некоторые проходили до самого конца, некоторые бросали на половине, но так или иначе, играли в Warlords II все. Игра была продана огромным (по тогдашним понятиям, разумеется) тиражом – 175 тысяч копий. Легальных копий. А сколько было нелегальных! Ведь с пиратством в СССР не боролись, т.к. его было (как и секса, по словам одной из наших участниц первого телемоста Москва-Нью-Йорк). Да в СССР вообще все было хорошо, особенно в те годы – последние годы Великой Империи...

Но вернемся к SSG. Хорошие продажи Warlords заставили обратить внимание на эту компанию "больших игроков" индустрии электронных развлечений.

Раз что-то хорошо продается, значит надо клепать продолжения. Рассуждая таким образом, фирма Broderbund (издавшая в свое время Prince of Persia и уже этим навечно вписавшая себя в историю) заключила с SSG договор о сотрудничестве.

И Warlords III: Reign of Heroes вышла в августе 1997 года уже под маркой Broderbund. Правда, хитом номер один третьи "Воеводы" не стали, но и своего доброго имени не опозорили. Игра была хорошая, с приличной графикой, звуком "на уровне" и несколькими оригинальными находками. Одно было плохо – все сражения решались по принципу "у кого больше, тот и победил". Никаких тактических сражений (как в Master of Magic, к примеру) не было.

Однако примерно через полгода SSG выпустили адд-он, а точнее – новую редакцию игры под названием Warlords III: Darklords Rising, которая многое исправила. Вот это был очень правильный адд-он. Не внеся в игровой процесс каких-либо революционных новшеств, он, тем не менее, дал игре нечто другое – превратил Warlords III в эпос. Дело в том, что в оригинальных третьих Warlords мы долго и упорно сражались за освобождение всего прогрессивного человечества (а заодно и эльфов, и разных прочих гномов) от ига тирана, деспота и просто правильного злодея Lord Bane. Под конец мы, естественно, побеждали. Так вот, Warlords: Darklords Rising продолжала историю – нам предстояло ни много, ни мало, как сыграть за Lord Bane, вернувшегося из ссылки и пылавшего жаждой мести. И наголову разгромить все прогрессивное человечество (в придачу с эльфами и всякими прочими гномами, разумеется).

Ловкий был ход. Простой и ловкий. Недаром потом авторы Heroes of Might & Magic взяли его на вооружение (хотя и сделали это довольно топорно).

"Не то, что нынешнее племя..."

Давайте теперь поглядим на то, что получилось у SSG на этот раз.

Прежде всего, Warlords: Battlecry протекает в реальном времени. Динамизма, естественно, больше, чем в предыдущих частях. Многопользовательский режим, естественно, выглядит от этого привлекательнее, поскольку все игроки теперь имеют возможность действовать одновременно.

Зато single player предстает в виде полудохлого заморыша. Почему?

А вот почему – разработчики начисто убили старый, проверенный временем геймплей. Что от нас требовалось раньше в Warlords? В большинстве случаев – просто захватить все города на карте. Начинали, как водится, с нейтралов. Ближайшие их поселения быстренько завоевывались, и там вовсю разворачивалось производство армий. Далее мы внимательно изучали карту и решали, какие виды войск понадобятся при штурме того или иного города, удерживаемого противником. После этого намечался маршрут для наступления так, чтобы успеть дойти до этих самых городов как можно быстрее (тогда там не успеют наштамповать сильный гарнизон) и при этом избежать ненужных сражений с вышедшими на большую дорогу армиями неприятеля.



Вот в таком нехитром ключе и шла вся игра.

При этом, несмотря на кажущуюся простоту, претворить в жизнь вышеописанные задачи бывало подчас далеко не так-то уж и легко. Однако все они были решаемы, т.к. в любой походовой игре есть время хорошо и тщательно все обдумать.

Теперь же нам приходится делать все то, что положено в real-time strategy, т.е. захватить источники ресурсов, развернуть базу, наплодить войско и перебить всех врагов на карте. И все бы ничего, если бы авторы действовали последовательно и сделали Warlords: Battlecry настоящей real-time strategy.

Но не тут-то было! Весь фокус в том и состоит, что Warlords: Battlecry – это не стратегия в реальном времени. Вся внутренняя логика игры осталась прежней, присущей походовой стратегии.

Давайте рассмотрим весь "процесс" поближе.

Войск в самом начале миссии у нас мало, а у врага – много. Конечно, некоторое время нас никто не атакует, давая возможность сделать что-нибудь умное. Например, захватить источники ресурсов. Быстренько осматриваемся и видим неподалеку один такой бесхозный источник (скажем, лесопильню). Ура, давайте переведем ее на нужды народного хозяйства. Сделать это может только главный герой, причем на сию процедуру ему требуется некоторое время. Ждем, а секундомер нашей "передышки" между тем тикает. Далее выясняется, что для нормального развития базы нужны разные виды ресурсов, т.е. надо захватить как минимум еще один источник, только на этот раз уже не дерева, а камня. Начинаем искать этот второй источник. А тем временем "передышка" заканчивается, и враг, как ему и предписано программой, совершает дерзкую вылазку, побеждает оставленный нами небольшой гарнизон (основные силы-то ушли с героем) и быстренько уничтожает лесопильню.

Теоретически, конечно, наши солдафоны отбиться от неприятеля могут. Но только в том случае, если вы успеете уследить за битвой. Стоит же вам немного увлечься управлением главным героем – и все, капут вашим воякам. Потому как воевать сами они не умеют. Сколько раз я видел картину: пока трое врагов атакуют одного моего воина, другие мои идиоты преспокойно стоят рядом и ждут, когда очередь дойдет и до них.

Разумеется, после двух-трех неудачных попыток пройти миссию, вы ее все-таки пройдете, т.к. теперь вам заранее известны не только месторасположения ресурсов и сил неприятеля, но и примерная последовательность действий AI.

Однако поглядите, что у нас получается. А получается походовая стратегия, просто переведенная в реальное время. Или, если вам больше понравится такая формулировка, напряжная реал-тайм стратегия.

Почему так выходит? А потому, что развернуть базу долго не дают. Возьмите Warcraft I и II. Там тоже было несколько видов ресурсов, но располагались они рядом друг с другом, за счет чего обустроить базу можно было достаточно быстро и без излишней головной боли.

А почему не дают быстро развернуть базу? Потому, что в основе оставили механику походовой игры, согласно которой в самом начале надо продумывать каждое свое действие и не совершать ошибок.

Короче говоря, парни из SSG решили родить "новый стандарт в реал-таймовых стратегиях", прицепив к мотору от гоночной машины колеса от паровоза.

Впрочем, в Warlords: Battlecry полно и других ляпов.

Вступительный ролик. "Полное" 3D. Образца этак двухлетней давности. Господи, да ролики в третьих Warlords и то были круче!

Графика. Простите уж, что повторяюсь, но в третьих Warlords и графика была лучше. Лучше, потому как была стильной. Warlords III не были похожи ни на какую другую игру, а вот играя в Warlords: Battlecry я никак не могу избавиться от мысли, что передо мной... Warcraft II, только малость испорченный.

Нельзя пройти мимо и "веяния времени" – наличия в игре т.н. "элементов" RPG. В случае с Warlords III это выражается в возможности по ходу игры "переквалифицировать" главного героя из воина в мага. Делается это довольно элементарно – поднимается характеристика Intelligence. В результате герой обретает способность применять заклинания. Хорошо? В теории – да, а вот на практике – не совсем. Дело в том, что заклинаниями-то надо управлять отдельно. Это вам не Diablo II, в котором система закрепления заклинаний за "горячими" клавишами доведена до совершенства.

В результате на применение магии всегда тратится драгоценное время, которого в непродуманных с точки зрения классической реал-тайм стратегии Warlords: Battlecry частенько не хватает.

Реал-тайм должен управляться всего двумя кнопками мыши: левая – "атаковать", правая – "идти в указанную точку". Все остальное в реал-тайме не работает. Точнее, может работать только при наличии хорошего AI. Но покажите мне этот самый хороший AI в реал-таймовых стратегиях...

"Плохая им досталась доля..."

Итак, вердикт: Warlords умерли. Как ни печально мне это говорить, но факты – вещь упрямая. Вместо хорошей походовой стратегии нам в очередной раз предлагают убить время за игрой в дешевый (в данном случае действительно совершенно дешевый) реал-тайм, в котором нет ни простоты управления, ни динамизма действия. Ну куда это годится?

А ведь счастье было так возможно! Всего-то делов – к Warlords III добавить тактические сражения...

Эх, загубили, ироды, такую серию...

Игровой интерес	●●●●●○○○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Дизайн	●●○○○○○○○○
Ценность для жанра	●●●○○○○○○○

Рейтинг 4.3

Время освоения: от 20 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не помешает

Владимир ВЕСЕЛОВ

HEROES CHRONICLES

Жанр	Пошаговая стратегия
Издатель	3DO/"Бука"
Разработчик	New World Computing
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 64 Mb RAM



Сдается мне, что сериалы придумал Дюма-отец. Во всяком случае, если до него кто-то и писал дилогии, трилогии и прочие "логии", то не с таким размахом, как знаменитый "отец". Эпопея о трех мушкетерах состоит из пяти толстых томов, ну а о Марии-Антуанетте аж из семи. Понял великий романист, что, если уж ты придумал героя, понравившегося публике, нужно стричь с этого героя шерсть до его полного облысения.

В наше время всякая хорошая идея используется на две тысячи процентов, вот почему количество серий и томов стремится к бесконечности. Все эти "Турецкие", "Фандорины" и "Каменские" по числу томов и тиражам скоро превзойдут классиков марксизма-ленинизма.

Похоже, что и в компьютерном игростроении наступает пора таких мегасериалов. До сих пор число "томов" было не столь велико: три, пять, восемь игр с одинаковым названием и порядковыми номерами. Но вот появилась первая ласточка: к трем сериям "Героев меча и магии" прибавилось сразу четыре диска с единым названием, но разными подзаголовками.

Взгляд сверху

Так что же все-таки представляют собой эти самые "Героические хроники"? Если смотреть просто, не прищуриваясь, это четыре диска с новыми кампаниями. На каждом диске одна кампания, каждая из которых состоит из восьми сценариев. "Маловато будет", - скажете вы. Согласен, восемью четыре - это тридцать два, ну а в любой из серий "Героев" сценариев было значительно больше (если считать с одиночными) и все умещалось на одном диске. Однако не спешите кричать: "Дурят нашего брата!", потому как тут все зависит от того, кто именно ваш брат.

Если немного прищуриться, то можно заметить, что все сценарии внутри каждой кампании проходят в какой-то конкретной местности. Руководимый вами главный герой относится к определенному классу (в одной кампании рыцарь, в другой - варвар, в третьей - визард, в четвертой - райнджер), соответственно к этому же классу относятся и ваши стартовые города. И враги внутри кампании постоянно попадаются одни и те же. Улавливаете тенденцию? Это не эпическая сага, как в предыдущих трех сериях "Героев", а маленький эпизод, нечто вроде миникампаний, из которых состояла большая кампания в "Тени смерти" или "Цене верности".

Давайте прищуримся еще сильнее, а лучше закроем один глаз и посмотрим на игру в микроскоп.

Увидим такую картину: в "Хрониках" используется движок третьих "Героев", естественно проапгрейдженный до "Тени смерти". Есть и кое-какие изменения, но настолько мелкие, что я и говорить о них не стану. Так что же получается, это просто четыре сборника дополнительных сценариев? А вот и нет.

Закройте второй глаз и немного подумайте. Какова главная особенность всей серии HoMM? Правильно, она связана с ролевой серией M&M. Соответственно в ней силен ролевой элемент: помимо



того, что вам нужно вынести всех врагов (а чаще - вместо зтого), в каждом из сценариев присутствует еще и какой-то квест. Найти артефакт, там, добраться отсюда дотуда или еще что-то. Вот зти-то квесты в “Героических хрониках” и поставлены во главу угла, причем сделано зто просто и незамысловато. Вашему герою приходится метаться по всей карте, перетаскивать с места на место артефакты, группы юнитов нужного типа, ну а в драки в большинстве случаев можно и вовсе не лезть. Если просто изо всех попадающихся сундуков брать не деньги, а зкспу, уже к середине миссии главный герой будет прокачан до максимума. Не скажу, что дело происходит таким образом во всех сценариях, но во многих.







Взгляд сбоку

С правого боку заметно только отсутствие одиночных сценариев и мультиплеера. А вот с левого бока видно наличие Preview и Tutorial. Первый - зто просто маленькие сценарии, как бы относящиеся к тем кампаниям, которых на данном диске нет. То есть вам дается возможность ознакомиться с содержанием остальных трех дисков, а потом решить, покупать их или нет (пока что появились два диска, еще два выйдут в ноябре).

С обучающими сценариями тоже все ясно, но есть тут пара особенностей. Во-первых, в каждом из них вас учат именно тому, чем придется заниматься в данной кампании. То есть и ваш герой, и юниты, и местность, и враги тут будут именно теми, с которыми вам предстоит столкнуться при прохождении кампании, содержащейся на данном конкретном диске. Ну а, во-вторых, все разжевано предельным образом.

После исследования Tutorial’a как раз и становится понятно, что же зто за игры и для кого они предназначены. Ну да, зто адаптированное издание “Героев”, адресованное тем, кому основная игра может показаться сложноватой.

Так что же, фанатам серии за зти игры и браться не стоит? Я бы так не сказал. Попадаются там любопытные карты, сложность от зпизода к зпизоду нарастает, так что денька на два-три и им развлечений хватит. Вот только не ждите от игры слишком многого, чтоб не испытать разочарования.

add-on

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Зноние онглийского: не требуется

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT

Навигатор Игрового Мира совместно с компаиией "БУКА" предоставляет уникальную возможиость приобрести по почте иовиики рыика компьютериых игр и провереииые времеием хиты.

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА


ВАНГЕРЫ (1 CD; action/adventure)
Код 109 Box 330 руб (390 руб)
Код 142 Jewel 80 руб.(96 руб.)


Русская Рулетка 2
(1 CD; 3D action/симулятор)
Код 125 Box 270 руб (320 руб.)
Код 126 Jewel 80 руб.(96 руб.)


Петька и ВИЧ 2 : Судный день
(1 CD; квест)
Код 123 Box 270 руб (320 руб.)
Код 124 Jewel 80 руб (96 руб.)


Петька и ВИЧ спасают Галактику (3 CD, квест)
Код 121 Box 330 руб (390 руб)
Код 122 Jewel 240 руб (288 руб)

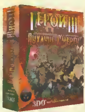

Незнайкина Грамота
(1 CD; обучающая для детей)
Код 117 Box 330 руб (390 руб)
Код 118 Jewel 80 руб (96 руб.)


Меч и Магия 8
(2 CD RPG)
Код 131 Box 330 руб (390 руб)
Код 138 Jewel 160 руб (192руб)


Jagged Alliance 2: Агония Власти
(2 CD; стратегия/RPG)
Код 102 Box 330 руб (390 руб.)
Код 103 Jewel 160 руб(192 руб)


Орда: Северный ветер
(1 CD; стратегия)
Код 119 Box 270 руб (320 руб)
Код 120 Jewel 80 руб (96 руб)


Герои Меча и Магии 3 (1 CD; стратегия)
Код 111 Box 330 руб. (390 руб)
Код 112 Jewel 80 руб.(96 руб)


Герои Меча и Магии3: Дыхание Смерти (1 CD, стратегия)
Код 113 Box 150 руб. (180 руб.)
Код 114 Jewel 80 руб (96 руб)


GTA2 : Беспредел
(1 CD; action/гонки)
Код 100 Box 330 руб (390 руб)
Код 101 Jewel 80 руб (96 руб)


Громада
(1 CD; Аркада)
Код 115 Box 270 руб (320 руб.)
Код 116 Jewel 80 руб (96 руб.)


Фланкер 2.0
(1 CD;симулятор)
Код 127 Box 330 руб (390 руб)
Код 128 Jewel 80 руб (96 руб)


Бременские Музыканты
(1 CD; квест)
Код 107 Box 270 руб.(330 руб.)
Код 108 Jewel 80 руб.(96 руб)


АКВАРИУМ:"КОЛЬЦО ВРЕ-МЕНИ"
(2 CD, мультимедия)
Код 104 Box 270 руб. (320 руб.)


Штырлиц
(1 CD, квест)
Код 129 Box 270 руб.(320 руб.)
Код 130 Jewel 80 руб (96 руб)


Аэропорт
(1 CD; экономическаястратегия)
Код 105 Box 330 руб (390 руб)
Код 106 Jewel 80 руб (96 руб.)


Вояки
(1 CD; Аркада)
Код 132 Box 330 руб. (390 руб)
Код 133 Jewel 80 руб (96 руб)


Крестоносцы Меча и Магии
(1 CD,Action/RPG)
Код 134 Box 200 руб.(240 руб.)
Код 135 Jewel 80 руб (96 руб.)


Рыцари поднебесья
(1 CD;Action)
Код 136 Box 270 руб (320 руб)
Код 137 Jewel 80 руб (96 руб.)

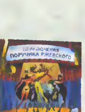

Готика Марса
(1CD;Action/Adventure)
Код 140 Box 270 руб (320 руб.)
Код 141 Jewel 80 руб (96 руб.)

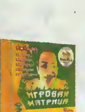

Вторжение: Выжженная Земля
(1 CD;Стратегия)
Код 145 Box 270 руб.(320 руб.)
Код 146 Jewel 80 руб (96 руб)


История войн: Наполеон
(1 CD;Стратегия)
Код 147 Box 270 руб (320 руб)
Код 148 Jewel 80 руб (96 руб.)


Не зная страха
(3CD;Приключения)
Код 149 Box 330 руб (390 руб)
Код 150 Jewel 240 руб (96 руб.)


Heavy Metal FAKK2
(1 CD,3DAction)
Код 151 Box 270 руб.(390 руб)
Код 152 Jewel 80 руб (96 руб)


Поручик Ржевский
(1 CD;Квест)
Код 153 Jewel 80 руб. (96 руб)


Игровая матрица
(1 CD,Сборник)
Код 139 Jewel 80 руб.(96 руб.)


Волшебный Сундук
(1 CD; игры для детей)
Код 110 Jewel 80 руб. (96 руб)

Варианты приобретения игр (только на территории РФ):

Вариант №1. Оплата.
Оплатнть в блнжайшем отделенни Сбербанка РФ стонмость заказа. Прн этом варианте цена указана без скобок. Цена в скобках для варнанта №2 "наложенный платеж".
Реквнзнты получателя:

ИНН 7703205156 ООО "Навигатор Паблишинг" Расчетный счет №40702810300062967801 в КБ "Содбизнесбанк" г. Москва, кор. счет 30101810500000000662 БИК 044525662

Заполнить бланк заказа, обязательно указать:

Бланк заказа
1. Индекс, адрес, Ф.И.О. получателя
2. Код товара — Наименование товара — Количество — Цена — Сумма
3. Общая сумма заказа
4. Тип доставки

В блвнке заказа укажите ***различные варианты*** для *оперативной связи* с вами (телефон, E-mail).
Бланк заказа вместе с копией платежного документа выслать обычным или заказным письмом по адресу: 123182 г. Москва-182, а/я 2, журнал "Навигатор Игрового Мира". Для более оперативного выполнения заказа указанные документы можно выслать по E-mail на navigat@aha.ru.

Вариант №2. Наложенный платеж.
Заполнпте бланк заказа по образцу "варнант №1", прн этом цена заказа по варнанту №2 указана в скобках, в бланке заказа укажите тнп доставкн (*наложенный платеж*).
Пример: Герон Меча н Магнн 3 Jewel будет стонть прн заказе по "*варианту №1*" **80** руб. По "*вариантуN№2*" **96** руб.

Примечание: *жители регионов, в которые доставка почты осуществляется авиацией (например - Карякский, Ненецкий, Таймырский, Чукотский, Эвенский автономные округа, Магаданская область и некоторые другие, доставка в которые осуществляется авиа сезонно) могут воспользоваться только первым вариантом рассылки. Способ доставки в ваш регион вы можете узнать на ближайшей почте.*

*Если стоимость заказа превышает 400 рублей, оплата производится только по "**варианту №1**"*
*Игры, коды которых выделены красным цветом также оплачиваются только по "**варианту №1**"*

*Срок выполнения заказа 10 дней с момента поступления оплаты на расчетный счет и получения копии платежного документа при "**варианте 1**" или при получении заявки при "**варианте 2**".*

Справки по телефону: (095)190-9768.



ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ПРОГРАММЫ



АТЛАНТИДА 2 (4CD квест)
Код 201 Jewel Цена 300руб (360р)
Код 301 Box Цена 660руб.*



HONDA МОТОКРОСС.ГРАН-ПРИ (1CD гонки)
Код 200 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 300 Box Цена 580руб.*



БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА (1CD квест)
Код 202 Jewel Цена 80руб. (96руб)
Код 302 Box Цена 450руб.*



БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 2: ДЕЛО О СЕРИЙНОМ МАНЬЯКЕ(1CD квест)
Код 203 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 303 Box Цена 350руб *



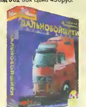
ВОЙНА И МИР (1CD стратегия)
Код 204 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 304 Box Цена 450руб.*



ГОРЬКИЙ-17: ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА (1CD RPG/стратегия)
Код 205 Jewel Цена 80руб. (96руб)
Код 305 Box (В комплекте футболка и плакат) Цена 580руб.*



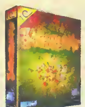
ГОРЬКИЙ-18: МУЖСКАЯ РАБОТА (1CD RPG/стратегия)
Код 206 Jewel Цена 80руб (96руб)



ДАЛЬНОБОЙЩИКИ: ПУТЬ К ПОБЕДЕ (2CD гонки)
Код 207 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 307 Box Цена 560руб *



ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА ИЛИ ОСОБЕННОСТИ МЫШИНОЙ ОХОТЫ (1CD квест)
Код 208 Jewel Цена 80руб. (96руб)
Код 308 Box Цена 420руб *



ЗАТЕРЯНЫЙ МИР (1CD стратегия)
Код 209 Jewel Цена 80руб. (96руб)
Код 309 Box Цена 580руб *



КИЛЛЕР ТАНК (1C0 action)
Код 210 Jewel Цена 80руб. (96руб)
Код 310 Box Цена 580руб *



КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ (1CD RPG)
Код 211 Jewel Цена 80руб (96 руб.)
Код 311 Box Цена 250руб (300руб.)
Код 306 Box (Подарочное издание, в комплекте майка, плакат, коврик для мыши) Цена 960руб *



НЕ ТОРМОЗИ (1CD гонки)
Код 212 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 312 Box Цена 560руб *



ОГНЕМ И МЕЧОМ (1CD стратегия)
Код 213 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 313 Box Цена 580руб *



ФАУСТ: СЕМЬ ЛОВУШЕК ДЛЯ ДУШИ (4CD квест)
Код 214 Jewel Цена 300руб (360руб)
Код 314 Box Цена 580руб *



ФУТБОЛ 2000 (1CD футбол)
Код 215 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 315 Box Цена 580руб.*



ЧИКАГО 1932: ДОН КАПОНЕ (1CD стратегия)
Код 216 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 316 Box Цена 380руб *



ЯРОСТЬ: ВОССТАНИЕ НА КРОНУСЕ (1CD action)
Код 217 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 317 Box Цена 560руб *



ДЬЯВОЛ-ШОУ (1C0 action)
Код 218 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 318 Box Цена 660руб *



РАЗОРВАННОЕ НЕБО: КА-52 ПРОТИВ КОМАНЧА (1C0 action)
Код 219 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 319 Box Цена 580руб.*



МАШИНА ВРЕМЕНИ (2CD action)
Код 220 Jewel Цена 160руб (192руб.)
Код 320 Box Цена 660руб.*



Земля 2150: Война Миров (2CD стратегия)
Код 221 Jewel Цена 160руб (192руб)
Код 321 Box Цена 580руб.*



Одиссея (2CD)
Код 222 Jewel Цена 160руб (192руб)
Код 322 Box Цена 580руб.*



Помпеи (2CD)
Код 223 Jewel Цена 160руб (192руб)
Код 323 Box Цена 580руб.*



Морские титаны (1CD стратегия)
Код 224 Jewel Цена 80руб. (96руб)
Код 324 Box Цена 580руб.*



Океан эльфов (Затерянный мир 2) (1CD стратегия)
Код 225 Jewel Цена 80руб. (96руб)
Код 325 Box Цена 580руб *



АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ
Код 326 Box Цена 580руб *



АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ
Код 327 Box Цена 600руб *



БОРОДИНО: НАУКА ПОБЕЖДАТЬ
Код 328 Box Цена 450руб *



ЛУЧШИЕ ИГРЫ 99
(Дон Капоне, Не тормози, Война и мир, Ярость, Дальнобойщики) (в комплект дополнительно входит кепка "1С Дальнобойщики", вуппит, каталог "1С Мультимедия", демодиск)
Код 329 Box Цена 1400руб *



ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2000
(Атлантида 2, Аллоды 2, Футбол 2000, Горький 17, Дача кота Леопольда) (в комплект дополнительно входит футболка Горький 17, плакат Огнем и мечом, плакат Князь, щеточка для монитора)
Код 330 Box Цена 1400руб.*

ПОПУЛЯРНЫЕ ЭНЦИКЛОПЕДИИ



Детеныши и Родители
Код 238 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 338 Box Цена 450руб.*



Энциклопедия собак
Код 233 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 333 Box Цена450руб.*



Энциклопедия животного мира
Код 236 Jewel Цена 80руб (96руб)
Код 336 Box Цена450руб.*



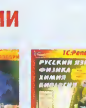
Энциклопедия подводного мира
Код 237 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 337 Box Цена 450руб.*



Энциклопедия хищников
Код 235 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 335 Box Цена 450руб.*



Энциклопедия кошек
Код 232 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 332 Box Цена 450руб.*



Энциклопедия птиц
Код 234 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 334 Box Цена 450руб.*



1С: РЕПЕТИТОР
4 CD: русский язык, физика, химия, биология
Код 231 Jewel Цена 300руб. (360руб.)

Владимир ВЕСЕЛОВ

Звездные пилигримы: Тайна "Каскады"

Как-то принято стало в околоигровой среде скорбеть по поводу упадка жанра RTS. Появляются, дескать, одни клоны, никаких революционных открытий, ничего такого сногсшибательного. Ну если выискивать только похожести, в каждой игре отмечать только то, что уже было, кризис явно налицо. Только ведь можно сказать, что и в литературе за последние сто-двести (а то и больше) лет ничего нового не появилось. Все мыслимые конфликты уже давно описаны, все ситуации разобраны, все характеры раскрыты. Любой современный роман можно смело рассматривать как клон "Илиады", "Страданий юного Вертера" или еще чего-то. Но почему-то никто этого не делает (кроме, может быть, самых замшелых литературоведов) и никто не утверждает, что литература давно мертва.

Собственно говоря, нормальному читателю, когда к ему в руки попадает новая книга, совершенно не важно, сколько раз и кем из классиков уже описана изложенная в ней ситуация. Для него главное, чтобы читать интересно было. Сдается мне, что и с играми дело точно так же обстоит. Интересно играть – будет игра на вершине всяких чартов, как бы корифеи игровой журналистики не сокрушались по поводу ее вторичности и попсовости.

Жанр	RTS
Издатель	1C\Snowball.ru
Разработчик	O3 Games
Требуется	Pentium 300, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III, 128 Mb RAM
Multiplayer	LAN, Internet

Надеюсь, что постоянные читатели нашего раздела уже отметили, что мы как раз и стараемся открыть в каждой игре что-то новое, рассмотреть ее со стороны играбельности, прикинуть, какой категории игроков она будет интересна, и рассказать об игре именно им. Вот и сейчас, вместо того чтобы клеить ярлыки, я просто расскажу, что же любопытного я нашел в "Звездных пилигримах".

В плоскости орбиты

Сразу скажу, что космос в игре совершенно плоский, я бы даже сказал, вызывающе плоский. Дело доходит до того, что есть возможность возводить в космосе стены. Ну да, такие барьеры из стоящих торчком массивных цилиндров, которые ни один корабль не может облететь ни сверху, ни снизу. Бред, скажете вы? Спорить не стану, хотя и можно подвести под этот бред мощную физическую базу. Ну, скажем, все действия игры происходят на стационарных орбитах вокруг звезд или планет. Маневрировать в плоскости орбиты достаточно просто, и все находящиеся в ней объекты лежат рядом, а вот перейдя со своей орбиты на соседнюю, тут же как бы утрачиваешь с ними связь. Впрочем, не буду углубляться в дебри космической механики и законов Кеплера, а расскажу лучше, как влияет эта плоскость пространства на игровой процесс.

Самой трехмерной из всех космических игр несомненно является Homeworld. Корабли там маневрируют совершенно фантастическим образом вокруг всех трех осей. Но скажите, положа руку на сердце, какие тактические приемы, связанные с трехмерностью, лично вы там использовали? Доводилось ли вам устраивать атаки на неприятеля одновременно с шести или хотя бы пяти сторон? То-то и оно, что, кроме очевидного неудобства маневрирования, ничего эта трехмерность не принесла. Для того чтобы послать корабли в какую-то точку, вместо простого щелчка мышью приходилось выполнять сложные манипуляции на клавиатуре. А в "Пилигримах" все предельно просто и привычно: выбрал корабль или группу, щелкнул мышкой в нужной точке и дело в шлеме. Так что ругать отсутствие полной трехмерности лично я погожу.

Тем более что частичная трехмерность в игре присутствует. Игровое пространство можно вертеть во все стороны, любоваться своими кораблями и постройками дозволяется со всех сторон.

Все здания возводятся в открытом космосе, следовательно, они никак не привязаны к той точке пространства, в которой возведены, а значит, их можно перемещать. И такие перемещения происходят в игре постоянно.

Какими постройками? Да самыми обычными: фабриками, добывающими предприятиями, оборонительными сооружениями и т.д. Ну да, здесь нет корабля-матки, кораблей-лабораторий и подобных изысков. Вместо этого есть как бы здания, которые вы можете возводить с помощью специальных строителей в любой точке пространства. Как видите, и тут все просто и привычно, но есть одна очень любопытная фишка,



которая разрушает эту привычность и в корне меняет игровой процесс.

Все здания возводятся в открытом космосе, следовательно, они никак не привязаны к той точке пространства, в которой возведены, а значит, их можно перемещать. И такие перемещения происходят в игре постоянно. Вот, скажем, вы выпалили ракетой по какой-то неприятельской постройке; взрыв не только разрушит часть ее брони, но и отбросит постройку в сторону. Иногда получаются весьма интересные ситуации. Например, вражеский "стационарный" лазер, по которому вы выстрелили с безопасного расстояния, может столкнуться с другим объектом, изменить направление движения, приблизиться к вашему кораблю и внезапно его обстрелять.

Естественно, есть возможность и целенаправленно перемещать свои объекты. Для этого служат специальные корабли-буксировщики. Таскают они объекты как бы на длинных резиновых канатах, а сами объекты обладают инерцией. В результате приходится тщательно планировать движение буксировщика с грузом, чтобы он не разметал всю вашу хорошо продуманную оборону.

Что интересно, благодаря инерционности объектов можно использовать свои оборонительные сооружения для нападения. Берете, скажем, стационарную ракетную установку на буксир и тащите ее в направлении неприятельской базы. Подойдя к базе на некоторое расстояние, буксировщик отцепляется и уходит в сторону, а ракетница, двигаясь по инерции, врывается на территорию базы и устраивает там шухер.

Между прочим, и "стены" из цилиндров, и поля метеоритных обломков, и мелкие астероиды точно так же можно перемещать, раздвигать и убирать. Так что интерактивность поля боя в игре почти предельная.



Враги сожгли родную хату

Сюжет игры достаточно прост: есть некий объект под названием "Каскада", с которым что-то произошло. Командование весьма озабочено вопросом, что же именно приключилось, кто в этом виноват и что теперь делать. Ну а вас, юного лейтенанта, гоняют по просторам космоса, давая более-менее осмысленные задания. Где-то к середине игры выясняется, что связь с Землей потеряна, и начинают распространяться слухи, что она погибла. Но вот узнать, так это или нет, вы сможете, только пройдя все миссии кампании.

Для повышения интереса над вами поставлено два командира - лейтенант Корнеева и полковник Браун. Командуют они вами по очереди, причем друг друга почему-то не любят. Хотя на игровом процессе это практически не отражается, однако забавно слушать в перерыве между боями их заочную перепалку.

Врагов в игре у вас тоже двое - Ползуны и Космоварвары. Рассказывать, кто они такие, чем друг от друга отличаются и как с ними бороться, не стану. Скажу только, что отличия есть и стратегия боя с ними разная.

Тут надо бы рассказать об AI. Ну что же, он не лучше, но и не хуже, чем в других аналогичных играх. Действия неприятеля порой кажутся весьма осмысленными, но, как вы понимаете, это вызвано наличием мощной системы скриптов. А вот по действиям ваших подчиненных претензий много. Не всегда они способны найти путь из одной точки в другую, ваши юниты могут стоять и спокойно смотреть, как рядом разносят вашу оборону, обстреливая ракетами ваши корабли, игнорируют находящиеся между ними и противником препятствия. Словом, все как всегда.

Поскольку в "Пилигримах" редко приходится руководить крупными группировками (традиционный Tank Rush тут не катит), недостатки AI не столь критичны.

Впрочем, поскольку в "Пилигримах" редко приходится руководить крупными группировками (традиционный Tank Rush тут не катит), недостатки AI не столь критичны. Дело в том, что подавляющее большинство миссий проходится не методом "штурма и натиска", а методом "посмотри, подумай". Вот, например, как я действовал в пятой, если не ошибаюсь, миссии.

Разведал маршрут первого неприятельского патруля, построил в узловой точке три лазера и уничтожил патруль. Подвел к первым воротам вражеской базы три "Орла" (это как бы ракетные фрегаты), уничтожил неприятельский лазер, тут же отвел "Орлов" за линию своих лазеров, заманив под их огонь вражеские корабли, выскочившие на защиту базы. Повторил эту операцию три раза, пока не расчистил проход через ворота. Завел внутрь базы соединение истребителей и уничтожил солнечные батареи. Ну и так далее.

Главное, что в любой момент миссии под моим командованием было не более десяти-пятнадцати кораблей. Тем не менее, миссия была пройдена успешно и довольно быстро.

Мелкие мелочи

Предвижу я, что графику игры будут ругать. Может быть, даже заслуженно. Хотя у меня претензий к ней нет, все объекты легко различимы, наличествуют туманности, поля астероидов и прочие объекты. Ну и взрывы похожи на взрывы. Скажу даже больше, хваленая графика Homeworld'а мне нравится меньше, уж больно там все местами яркое, утомляющее глаза. А тут палитра слегка приглушенная, спокойная такая.

К музыке претензий нет. Хотя она и не интерактивна, однако почти в каждой миссии звучит своя мелодия. А вот качество озвучки диалогов следует отметить особо. Как всегда, Снуболл привлек для этого отличных актеров, которые постарались на совесть. Так что если даже слушать тексты брифингов один за другим в качестве радиопостановки, и то получишь удовольствие.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Оригинальность	●●●●●●●●●○
Ценность для жанра	●●●●●●●●○○

Рейтинг 7.6

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ СТРАТЕГА

Сразу же после выхода в свет "Сегуна" читатели просили нас опубликовать по нему подробный гайд. Вообще-то мы так и планировали сделать, но, увы, не получилось. Игра оказалась слишком объемной и сложной, чтобы за короткое время можно было разобраться в ней до тонкостей. А простое перечисление характеристик юнитов и зданий, сопровождающееся туманными советами, было бы не в стиле "Нави". Вот почему мы решили опубликовать этот мини-гайд в нашей "Энциклопедии стратега". Здесь собрано все то, что смог увидеть в игре наш ведущий специалист по средневековой Японии. Думаю, эти советы будут полезны всем, кто только приступает к игре, а также тем, кто уже пробовал играть в "Сегуна", но отложил в сторонку, не сумев в нем разобраться.

Михаил Рахаев

SHOGUN: Total war/ MiniGuide

На большой воде и корабли высоки

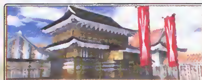
причина, по которой мы снова возвращаемся к теме "Сёгуна"

В период японской феодальной междоусобицы выделился особый класс придворных — так называемые гумпайся, то есть "обладатели гумпай". Гумпай — большой металлический предмет, напоминающий веер. Он был непременным атрибутом военного стратега, на нем записывалась разная статистическая информация, помогающая в сражении. Первоклассные гумпайся, или, иными словами, специалисты по стратегии и тактике боя, ценились чрезвычайно высоко. Они должны были назубок знать семь канонических военных книг (древние китайские тексты), в число которых входил и знаменитый трактат Сун-цзы. Помимо всего прочего, гумпайся были натасканы и по части шпионско-подрывных операций, ибо зто был неизменный атрибут японской политики даже в периоды перемирий.

Мы, конечно же, на роль гумпайся никоим образом не претендуем. Да и зачем это нам: таких людей вражеские агенты в первую очередь старались переманить на сторону своих хозяев или прирезать... Но, вместе с тем, поделиться опытом игры в "Сёгуна" страсть как хочется. Не в виде масштабного гайда с перечислением зданий и юнитов, а виде небольшого сборника советов. По горячим следам.

Хозяйствование

Управлять делами клана достаточно просто. После осеннего хода/сезона, когда собирается урожай, подсчитываются доходы. В основном, от сельского хозяйства, а также от портов (торговля) и шахт (добыча золота, серебра и меди). Поскольку удобных сводок в игре мало, придется немного попрактиковаться в устном счете. Сначала отдаются приказы о наборе новых войск на год (четыре сезона) вперед. Скажем, так: Yari Samurai (копейщики); Samurai Archers (лучники); Yari Samurai;



Samurai Archers. Это будет стоить 1000 коку (коку — денежный эквивалент в игре). Сразу вычитаем зто в уме из исходной суммы и планируем дальше.

Кроме набора войск, даймё может отдавать приказы о начале какого-либо строительства в провинциях. Только сначала надо проверить в информационном окошке, завершено ли





предыдущее строительство. Денежный баланс, опять же, придется подводить в уме.

Вот несколько основополагающих советов по строительству и управлению.



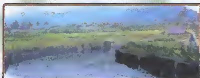
- Внимательно изучайте характеристики провинций, их бонусы. Самые ценные территории — это те, где есть месторождения железа и можно строить оружейные мастерские (Armoury). Кроме того, только в таких провинциях можно набирать Naginata Samurai (воины с алебардами) и Heavy Cavalry (тяжелая кавалерия), а также производить ближе к концу игры собственное огнестрельное оружие.

- Очень выгодны бонусы по родам войск. Скажем, Синано специализируется на коннице (да к тому же имеет месторождения железа!), и созданные здесь конные отряды изначально имеют более высокую выучку.

- На завершающем этапе игры становятся незаменимы приморские территории с построенными портами, используемые для переправки морем элитных войск к месту сражений, а также для закупки оружия у португальцев и голландцев.

- Задачи первостепенной важности:

а) Неустанное пополнение армии. Тут все как обычно: в критических ситуациях нужно включать все производительные силы, не гнушаясь и асигару (легковооруженные наемники из крестьян; с опытным генералом во главе и они могут быть очень сильны, особенно в обороне), в остальных случаях лучше ограничиться набором элитных частей, резервируя хотя бы половину годового дохода на строительство. Момент, когда армия становится слишком большой, тоже надо уметь почувствовать, иначе годовой денежный приход даже при хорошем урожае станет совершенно мизерным.



б) Безостановочное, по возможности, развитие провинций, выбранных игроком в качестве ключевых. Строить, строить и строить, дабы получать лучшие, чем у противника, боевые отряды! Поначалу игрок более двух ключевых провинций и не вытянет. Первая, обычно, — это та, которая у клана изначально хорошо развита; вторая — какая-либо из "железных". Конкретные рекомендации по кланам — в конце статьи.

в) Обеспечение охраны границ (строительство Watch Towers, а затем Border Forts).

- Если после отдачи всех приказов остаются средства (что бывает редко), то лишние деньги лучше вложить в модернизацию землепользования территорий с развитым сельским хозяйством, в строительство портов и шахт.

- Не помешает при случае создавать резервные военные базы (малый замок и Spear Dojo — вполне достаточный минимум). Они, во-первых, могут выручить в трудную минуту, а во-вторых, когда клан разбогатеет, не придется начинать новое масштабное строительство с нуля.



- Не обязательно стремиться к тому, чтобы в каждой провинции (пусть даже и ключевой) были построены все возможные здания. Вполне себя оправдывает путь специализации, когда в одном месте готовятся, к примеру, только лучники (ниндзя, монахи-воины и т.д.), но зато самые лучшие в стране.

- Как можно более раннее освоение огнестрельного оружия (строительство португальских, а затем и голландских торговых представительств), безусловно, можно только приветствовать. Однако не следует переоценивать силу аркебузеров



и мушкетеров (особенно первых). Они, грубо говоря, лучше лучников только своей дешевизной.

Стратегия



Есть две полярные стратегии. Одна — дерзко и энергично атаковать в самых неожиданных местах, виртуозно отыгрывая реалтаймовую тактическую часть и безжалостно пресекая любые попытки сопротивления. Другая — вдумчиво развиваться, укреплять армию, выжидать, атаковать только наверняка, имея качественное и количественное превосходство над противником. При этом вполне можно удовлетворяться автоподсчетом сражений, который, к слову, очень неплох.

Дерзкая стратегия очень хороша и, можно даже сказать, незаменима на начальном этапе войны. По крайней мере, на уровне Expert. Нельзя выжидать, задавят! Сначала надо создать некий задел, а уж потом перейти к более осторожным действиям. То есть нужно быстро, пока противник не сориентировался, нанести ему ряд болезненных ударов. Причем, что важно, особо распоясываться игроку не позволят, реально рассчитывать можно только на один-два неожиданных удара. Далее обязательно последуют контрудары, не менее болезненные и коварные, да и армию нельзя сильно изнурять в боях — против-



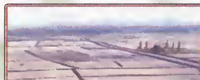
ников много, на всех сразу сил не хватит.

Можно порекомендовать следующие "дерзости":

- Грубо. Пользуясь моментом, просто быстро стягиваем силы и захватываем наиболее богатую и привлекательную соседнюю провинцию.

- Нахально. Бьем, не стесняясь, врага в самое сердце — атакуем замок даймё. Если угадать момент, успеть собрать хорошую армию — будет то, что надо! Во-первых, даже если потом нас выбьют из этой провинции, вражеский клан все равно будет ослаблен — ведь при смене хозяина разрушается часть зданий. И пока они снова отстроятся... Во-вторых, AI тут имеет один прокол: он не воспринимает некоторые ситуации как "авральные". То есть, если мы в результате смелой атаки поймаем даймё в ловушку в собственном замке, его вассалы не поспешат кинуть все имеющиеся силы ему на помощь. Результат: недолгая осада (в начале игры больших замков нет) – и клан-конкурент прекращает свое существование на первый-второй год игры...





- Дальновидно. Брать надо, прежде всего, "речные" провинции — те, где протекает река. Их штурмовать очень тяжело, поэтому нельзя давать врагу там укрепиться.

- Назойливо. Можно использовать и такую тактику: одновременно атаковать по всем возможным направлениям, пусть даже и небольшими отрядами. Встретив превосходящие силы противника, надо просто отступить. А где-то, возможно, удастся застать врага врасплох и без боя захватить территорию. Вероятность успеха, по правде сказать, не слишком высока, главная надежда — угадать момент и ударить "в противоход" – тогда, когда противник сам бросается в атаку на какую-либо третью провинцию.

- Геройски. Этот способ хорош в середине игры, когда образуется значительное число сугубо тыловых земель, где противник не держит каких-либо гарнизонов. Ищем возможность пробиться в тыл, формируем ударную армию (можно даже не очень большую) и пускаем ее на происки в незащищенных провинциях. Не обязательно пытаться где-то закрепиться, главное — внести сумятицу в стан врага и порушить его постройки.

Теперь перейдем к рекомендациям по более основательному стратегическому подходу, основанному на методичном и выверенном наступлении на противника. Его первооснова — исчерпывающие разведданные и правильная оценка стратегической важности каждой своей провинции, для которых рекомендуется следующая классификация:

а) Ключевые провинции, о которых уже шла речь. Их, разумеется, нужно беречь как зеницу ока, действуя аккуратно и без чрезмерного риска.

б) "Провинции-перекрестки". Это непростые и стратегически важные провинции, которые соседствуют сразу с несколькими вражескими территориями. (Вражескими считаются все "не наши" земли, вне зависимости от заключенных дипломатических соглашений.) "Перекрестки" также надо хорошо охранять, не давая повода соседним кланам напасть на них.



в) "Провинции прямого удара" соседствуют только с какой-либо одной вражеской территорией. Тут самое место для сбора армии вторжения. Накопив силы, собрав хорошо выученную армию, нужно лобовой атакой разметать врага. Бесхитростно, но надежно. Дополнительный плюс "провинций прямого удара": после успешной атаки они остаются в глубоком тылу, туда уже не дотянутся вражеские атаки и поэтому нет необходимости дробить армию.

г) "Провинции-приманки" — те, которые мы намеренно подставляем

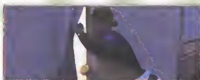
под удар, выводя оттуда войска. Часто это делается из-за банальной нехватки солдат. Если же по соседству находится мощная ударная группировка, тогда провинция действительно может стать приманкой. Враг, соблазнившись легкой победой, может разделить силы, пойти в атаку и попасть в ловушку...



Теперь конкретный пример в лице начального расположения центральных провинций клана Такэда. Их всего три: Каи, Сагами и Идзу. В Каи находится резиденция даймё, и это, несомненно, ключевая провинция. Да, вдобавок, еще и "перекресток": соседствует сразу с тремя кланами, что делает положение Такэда весьма шатким, а кампанию чрезвычайно увлекательной. Сагами — богатая провинция, откуда возможен "прямой удар" по не менее богатой Мусаси. Идзу может использоваться для "прямого удара" по Суруге (владение Имагава), она же идеально подходит для того, чтобы быть "приманкой". Идзу бедна и потерять ее, если что, не жалко. Кроме того, атаковать Идзу лорд Имагава может только из Суруги, что он вряд ли сделает при наличии в Каи (оттуда бьется и Идзу, и Суруга) мощной армии.

Естественно, и рисковая, и осторожная стратегии имеют свои недостатки. Мы неожиданно атакуем — враг неожиданно атакует (ему это даже проще сделать, поскольку он научен жульнически подглядывать за нашими действиями); мы копим силы — враг копит силы (опять же, имея на уровне Expert материальную фору, он копит их более быстрыми темпами). Так что надо комбинировать и изворачиваться, а главное — внимательно следить за действиями противника.

Уже была отмечена важность исчерпывающих разведданных. Проще и надежнее получать их от дозорных башен; там, где они еще не построены, нужны шпионы в лице эмиссаров, синоби или ниндзя. Знание сил врага поможет оптимально распределить отряды по провинциям, так, чтобы ни у кого не возникало соблазна на нас напасть и при этом оставались резервы для формирования ударной армии. Дополнительно разведка поможет нам выгадать удобный момент для атаки. Синоби время от времени сообщают планы вражеских генералов, но это очень редко можно использовать себе на пользу. Гораздо важнее самому следить за передвижениями армий.



Снова возьмем для примера клан Такэда. Вокруг него возможны интереснейшие противостояния. Соседи — Ода, Имагава, Уэсуги и Ходзё. Когда армии пяти кланов стоят наготове друг напротив друга — это более чем захватывающая картина. И тут важно все, надо ловить каждый удобный момент. Кто-то пошел в наступление, ослабил где-то гарнизон — это сигнал для нас. Конечно, в идеале хорошо бы предугадывать ходы противника, но это в идеале. Реально надо хотя бы успевать адекватно реагировать на изменения в расстановке сил за прошедший сезон. Можно действовать грубо — сразу же бить туда, где образовалась брешь. Но это не лучший выбор, поскольку через ход/сезон противник почти наверняка восстановит нарушенное равновесие; более тонкий вариант — пользуясь временным затишьем, быстро перегруппировать войска и атаковать в каком-либо неожиданном направлении. Скажем, есть у Такэда две армии: в Сагами



и в Каи. Если вдруг клан Ходзё хоть ненадолго ослабит гарнизон в соседствующей с Сагами провинции Мусаси, то игрок должен:

а) (грубо) Тут же попытаться взять Мусаси;

б) (хитро) Наступать куда-либо из Каи, на случай контрударов используя для страховки временно высвободившуюся часть армии из Сагами.

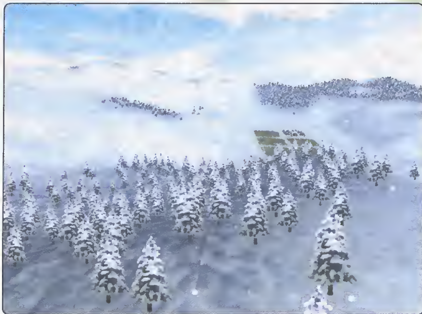
Завершая советы по стратегии, хотелось бы упомянуть еще одну важную составляющую успеха — бережное отношение к кадрам. Клану нужны опытные генералы! Соответственно, по этому поводу можно посоветовать следующее:

- Следите за вновь создаваемыми отрядами, иногда программа сразу дарит генералов 3-го и даже 4-го уровней;

- Все отличившиеся генералы должны быть на учете. Каждому желательно давать под начало провинцию или крупную армию. Глупо собирать их в кучу: это нерационально и даже опасно, поскольку они могут попросту затеряться в общей массе, особенно во время сражения. Обиднее всего - так бестолково терять наследников даймё.



- Генералов надо тщательно охранять, возле каждого ставить персонального синоби. Дополнительно следует страховаться повсеместным строительством Border Forts. Это очень надежная защита, она может дать сбой только при столкновении с очень опытными ниндзя или в момент наступления, когда синоби-телохранители отстают от своих генералов (двигать их вместе с армией можно, но почему-то все равно велик риск, что их поймают и убьют на границе), а форты в завоеванной провинции разрушены.

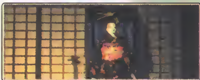


- Даймё — глава клана. Нужно активнее его использовать, особенно тогда, когда нет еще других опытных генералов. Пускать даймё в бой, конечно, рискованно, но игра стоит свеч. Нельзя забывать и о том, что сам даймё и его хатамото (десять тяжеловооруженных всадников) — опытные воины и в решающую минуту вполне могут личной доблестью переломить ход сражения.

Дипломатия



По предыдущим описаниям и советам можно заметить, что в "Сёгуне" все соседи, вне зависимости от заключенных с ними соглашений, считаются врагами. Да, все без исключения! Никому нельзя верить, и никакие мирные договоры тут веса не имеют. Альянс с каким-либо кланом, конечно, дает некоторое ослабление напряженности на пограничных территориях, однако очень незначительное. Стоит отвести войска, ослабить бдительность — союзнички тут же разорвут вас в клочья. Но вместе с тем дипломатией не нужно пренебрегать.



Основное правило: коварным и вероломным должны быть вы, а не противник! Или, иными словами, заключать альянсы нужно, по возможности, со всеми, но это никоим образом не должно влиять на наши захватнические планы. Резонный встречный вопрос — а зачем тогда вообще нужна дипломатическая деятельность, если все мирные договоры ничего ни для кого не значат? Да по одной весьма подлой и коварной причине: заключив альянс, можно без борьбы захапать себе часть земель "дружественного" клана. Если даймё, с которым заключен альянс, будет убит, а наследников у него не окажется, то часть земель клана станет нейтральными, часть — отойдет к "союзникам". Улавливаете мысль? Правильно! Надо "дружить" с теми, кого вот-вот уничтожат! Хотя это не лучший вариант. Самая мощная и самая вероломная комбинация в игре — послать к вражескому даймё "сладкую парочку" в лице эмиссара и ниндзя. Сначала эмиссар с лучезарной улыбкой предлагает альянс, после чего ниндзя приканчивает доверчивого самурая. В результате такой мерзопакостной авантюры можно без боя заполучить все (почти все) земли сколь угодно мощного клана. У метода только один недостаток — тут слишком много зависит от случайности. Даймё — непростая мишень даже для самого опытного ниндзя.

Ниндзя и синоби



Шпионско-диверсионная деятельность имеет исключительную важность только на начальной стадии игры. Плохо, конечно, но с этим ничего не поделаешь. Как уже было сказано выше, ниндзя и синоби довольно легко нейтрализуются при помощи Border Forts и синоби-контрразведчиков. Как только вражеские кланы обзаведутся этими, в общем-то, недорогими "секьюрити" — все, ловить больше нечего. Поэтому действовать следует быстро.

Первым делом необходимо решить для себя, а стоит ли вообще делать ставку на ниндзя. Только для клана Имагава решение однозначно — стоит! — в остальных случаях нужно ориентироваться на собственные предпочтения. Любому клану, конечно, не помешают несколько ниндзя, которые при первой же возможности будут наказывать неосторожных вражеских генералов или эмиссаров. Но активно и целенаправленно развивать диверсионное подразделение имеет смысл, только соблазнившись огромным кушем, который можно заполучить, проведя описанную чуть выше комбинацию с убийством даймё.

Суть стратегии следующая. В первые же годы начать строить где-либо Ninja House и вводить в армию ниндзя. Затем их надо безостановочно тренировать – на "нулевых" генералах противника или эмиссарах. К слову, для данной стратегии любой эмиссар — враг номер один. Никто, кроме нас, не должен успевать заключать альянсы! Еще одна важная деталь: для ниндзя совершенно безразлично, объявлена война официально или нет. "Тренировки" можно проводить абсолютно на любом противнике. Естественно, всегда есть риск потерять "практиканта", но по-другому нельзя. Конечная цель — получить ниндзя 4-го или, еще лучше, 5-го уровня. Такого монстра уже можно пускать на настоящее дело. А именно — на убийство даймё. Только предварительно — не забывайте! — надо будет заключить с кланом альянс. И при этом держать на границах достаточно сильную армию, дабы у потенциальной жертвы не было искуса нарушить договор.

Что же касается синоби, то они незаменимы для контрразведки, шпионская же их ценность довольно спорна: слишком уж быстро вылавливаются теми же Border Forts. А проку от них мало. Разве что бунт могут поднять в какой-либо недавно перешедшей из рук в руки провинции. Но для этого нужно, чтобы синоби вовремя прибыл на место, а противник неосмотрительно ослабил свое военное присутствие.

Христианство и налоги

Прежде чем переходить к тактической части, кратко остановимся еще на двух частных вопросах, касающихся управления кланом.

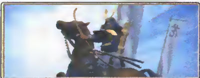




Первый — надо ли перенимать у европейцев христианство? Наш ответ — не надо. Торговать с европейцами — пожалуйста, а вот строить церкви — нет. Преимущества это дает весьма спорные. Иезуиты не являются такими уж непревзойденными эмиссарами, а возможность чуть более раннего перехода от аркебуз к мушкетам не оправдывает повышенного риска религиозных бунтов, особенно в провинциях с буддийскими храмами. Мало радости разбираться потом с разбуянившимися монахами (warrior monks) — они противники неприятные.

Второй вопрос — налоги. Изначально они установлены на уровне Normal. Это вполне приемлемый уровень. Повышать налоги можно, только если земель немного и в каждой — сильный гарнизон. Понижать же надо сразу после того, как дела клана пойдут в гору. Глупо жадничать, владея, скажем, третью страны. Уровень Very low практически избавит игрока от необходимости оставлять во вновь завоеванных провинциях поддерживающие порядок войска и обезопасит от восстаний. А это важнее, чем недобранный процент налогов.

Тактика



По тактике, откровенно сказать, стройной победной системы выстроить пока не удалось. Да к тому же, если грамотно действовать в общестратегической части, 80% сражений можно без труда выигрывать на автоподсчете. Самолично руководить боем нужно только в спорных ситуациях, когда заранее не ясно, кто победит. Соответственно, можно выделить три основных разновидности боя (применительно к излагаемому тут стратегическому подходу):

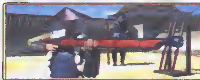
а) Смелые и рискованные атаки на врага (обычно в самом начале игры);

б) Оборона в случаях, когда противник имеет численное превосходство и заранее ясно, что автоподсчет будет не на нашей стороне;

в) Ключевые стратегически важные битвы, исход которых не хочется доверять случайности (особенно в плане потерь — армию-то надо и для последующих сражений сохранить).

План действий на все случаи жизни мы даже и не будем пытаться давать, ограничимся рядом важных, на наш взгляд, советов.

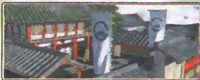
- По возможности надо держать строй. Это первейшее правило полководца. Войска должны четко придерживаться выбранного рисунка боя. Маневрирование следует проводить с таким расчетом, чтобы построение не нарушалось, то есть, время от времени выдерживать паузы, позволяющие отставшим частям подтянуться. Врага лучше встречать лицом к лицу (атаки во фланги и, тем более, в тыл значительно болезненнее), четким строем (меньше вероятность паники). При атаке, если нет какого-то особого



плана, надо сначала выстроить армию вне досягаемости вражеских стрел, а затем уже идти вперед. Спешка приведет только к лишним потерям, она нужна в очень редких случаях, когда AI сваляет дурака и, скажем, оставит совершенно без прикрытия своих лучников.

- Большую армию лучше разделить на несколько самостоятельных подгрупп, маневрируя каждой отдельно.

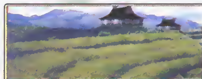
- Очень часто бывает, что отдельные отряды противника сломлены и бегут. Если нет полной уверенности в том, что победа окончательна и бесповоротна, если у противника остались резервы, нельзя горячиться, нарушать строй и преследовать его. Разумнее отдать команду "стоп" и, пользуясь моментом, восстановить построение и, быть может, чуть сменить позицию.



- Вражеский генерал — наиболее предпочтительная цель атаки. Компьютер в этом смысле часто ошибается, подставляя своего командира под удар. Мы же, наоборот, должны держать командирский отряд в резерве, рисковать им в самую последнюю очередь.

- Преимущество всегда на стороне того, кто успел занять господствующие высоты. Как правило, это обороняющаяся сторона. Атакующим во многих случаях имеет смысл обойти неприятеля с фланга и попытаться найти направление атаки не "строго в гору".

- Леса — замечательные укрытия. К тому же конница их очень не любит. При защите в меньшинстве почти всегда удается сильно одурачить противника, выстроив свою армию где-нибудь в лесу в стороне от главного удара. Неприятель долго-долго будет нас искать, а когда найдет, то окажется уже довольно сильно измотан. К тому же парочку его передовых отрядов, пользуясь элементом неожиданности, мы без труда разметаем.



- Небольшие холмы также хороши для засад. Скрытая за таким холмом армия, во-первых, может долго оставаться незамеченной и, во-вторых, в схватке будет менее уязвима для вражеских лучников.

- Туман — вот еще одно великое подспорье при обороне. Только туман может позволить избежать схватки вообще, для чего надо "прятаться" от противника в течение суток. Тогда ему придется отступить несолоно хлебавши! Впрочем, подобная игра в прятки далеко не всегда удается. Если стоять на месте, то рано или поздно вас все равно найдут. Надо очень аккуратно маневрировать, менять позиции.

- Погода. Атакующая сторона имеет возможность выбрать день сражения и, соответственно, этим надо активно пользоваться с целью выбора более благоприятной для себя погоды. Главный фактор — наличие на поле боя стрелков. Дождь, снег, ветер и проч. понижают их эффективность (и даже иногда выводят из строя отряды, вооруженные ружьями). Плохая погода отрицательно влияет на боевой дух солдат, но, если наша армия имеет хорошую начальную выучку, а армия противника — нет, нам это будет очень даже на руку.

- Лучники. Очень важно помнить, что лучники — это тоже самураи, и они не так уж беспомощны в рукопашной схватке. Когда запас стрел кончается, их вполне можно бросить в атаку. Точнее, их надо просто подвести поближе к месту схватки, предварительно отказавшись от skirmish-тактики (нажимается кнопка hold formation). Дополнительный натиск свежих отрядов вполне может переломить ход битвы.



- Монахи-воины — из числа самых неприятных противников. Убийственно эффективны в атаке. Но у них слабая броня — зтим надо пользоваться! То есть с монахами разбираться следует исключительно на расстоянии, они — первейшая цель для наших лучников.

- А вот поливать стрелами какие-нибудь закованные в латы отряды — мало толку. Особенно хороши алебардисты (Naginata samurai). Для обороны не найти ничего лучше. Их недостаток — жуткая неповоротливость. К тому же они очень быстро утомляются, особенно в холодную погоду.

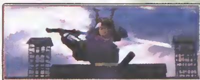
- Если есть твердая уверенность в победе, можно начать сражение с обходного маневра, отрезающего противнику путь к отступлению.

- Если же, наоборот, у противника превосходящие силы, надо уметь вовремя отступать. В некоторых случаях лучше вообще не доводить дело до рукопашной и отступать, осыпая врага стрелами. Главное — свести к минимуму потери. Проиграем в одном месте — выиграем в другом.

Рекомендации по кланам

Шимацу (Симадзу)

Специализация: самураи но-дати (надо заметить, что в исходной армии никаких самураев но-дати нет,

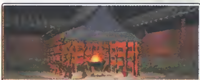


Sword Dojo также еще не построен).

Шимацу небогаты и имеют слабую начальную армию, но зто уравновешивается тем, что у них не очень мощные соседи. Основные силы кланов Мори и Имагава в стороне, нейтралы на о. Сикоку тоже не слишком опасны.

Ключевые провинции: Садзума (Satsuma, самураи но-дати) и Нагато (Nagato, железо). Садзума со временем должна превратиться в источник лучших в Японии самураев но-дати. Потом надо будет построить Порт для переправки их к местам сражений. Нагато — очень важная провинция, ни в коем случае нельзя ее упускать, желательно сразу направить туда подкрепление и начать активно строиться.

Можно порекомендовать следующие пути развития.



1) Как можно быстрее захватить земли клана Имагава, и в первую очередь — "речную" Чикуго (Chikugo). Это, учитывая первоначальную слабость армии, довольно рискованный план, но он себя оправдает. Захватив весь о. Кюсю, Шимацу полностью развяжут себе руки для дальнейшего планомерного продвижения с запада на восток. Дополнительная сложность: Имагава вполне могут прислать морем подкрепления, поэтому ни в коем случае нельзя мешкать.

2) Не спешить, не рисковать, развиваться в Садзума и Нагато и... все



равно начать войну с земель Имагава.

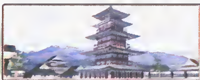
3) Начать с захвата нейтрального о. Сикоку. Это менее рискованно, но придется дробить армию на три части (одна для Имагава, другая – в Нагато, третья – на о. Сикоку), что не очень здорово. А вот заняться нейтралами после разгрома Имагава — самое то.

4) Еще один вариант действий, правда, очень спорный: сделать ставку на богатые железом земли Нагато. То есть изначально бросить основные силы на Нагато и клан Мори. Впрочем, часть войск все равно должна будет сдерживать Имагава.

Еще одна важная деталь при игре за Шимацу: им крайне необходимо, чтобы как можно быстрее наступил Legendary Swordsman event, после чего можно будет строить Sword Dojo и вводить в армию самураев но-дати (они должны стать ее костяком). Легендарный мастер меча может появиться только после участия клана в определенном числе битв, следовательно — выжидательная политика для Шимацу противопоказана.

Мори

Специализация: монахи-воины (но изначально построенных буддийских храмов, опять же, нет).



Мори, как и Шимацу, небогаты и нуждаются в срочном расширении владений. Но зато почти все их провинции имеют залежи полезных ископаемых и могут стать отличнейшими центрами подготовки высококлассных воинов.

Ключевые провинции: Мимасака и любая другая "железная" провинция. Выбор зависит от принятого стратегического плана. Как вариант: можно (и нужно) в первый же сезон нахально захватить нейтральную провинцию Тадзима, славящуюся своими синоби, и начать развивать ее.

Пути развития:

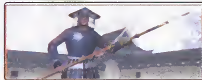
1) Начать с клана Такэда. Он, находясь в окружении наших земель, сильно мешает нормально развиваться. Должно хватить сил на то, чтобы быстро его задавить. Наступление начинается либо с Аки (сразу отрезаем морской путь, по которому Такэда может прислать подкрепление, зто наиболее предпочтительный вариант), либо с Биттю (обычная тактика как можно более ранней атаки на "речную" провинцию, дабы враг не успел там укрепиться), либо с Бинго (отрезаем от основных сил Биттю).

2) Альтернативы быстрому захвату земель Такэда почти нет. Разве что заняться сначала о. Сикоку, начав с довольно богатой провинции Сануки. Сразу ввязываться в войну с Шимацу или Ода не имеет смысла. С ними разберемся чуть погодя, после захвата земель Такэда и о. Сикоку. Начать лучше с Шимацу.

3) Еще один, запасной вариант: быстро напасть на Ода, закрепившись в "речной" Кавачи, откуда прямая дорога на Кии, специализирующейся на монахах-воинах (для Мори — самое то).

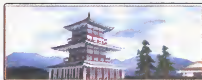
Ода

Специализация: асигару.



Богатый клан, который может неплохо жить и в изначально заданных границах. Владеет многими интересными провинциями. Главная сложность — несколько очень сильных нейтралов прямо в центре владений.

Ключевые провинции. Выбор очень богатый: Овари (река, асигару) — очень выигрышная для начального этапа игры провинция, благодаря которой можно дешево (благодаря специализации клана) получать асигару с неплохой выучкой и подавлять противника числом; Мино и Оми — "железные" провинции; Ига — железо и специализация по ниндзя; Кии – специализация по монахам-воинам. Из чужих особенно привлекательна императорская ре-



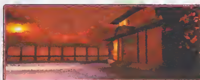
зиденция в провинции Ямаширо (бонус по боевому духу всем войскам), а также уже упоминавшаяся Тадзима.

Пути развития.

1) Не идти на конфликт с другими кланами и заниматься сугубо внутренними "разборками" в провинциях Исэ и Ямаширо. Там построены буддийские храмы и полно монахов-воинов, поэтому битвы предстоят очень нелегкие... Как вариант: можно попытаться сначала выманить "нейтралов" в сторону от их замков. Дополнительно их "раззадорить" можно атаками на другие, менее защищенные нейтральные провинции (Тадзима, Авадзи и пр.)

2) Сделать ставку на ниндзя (быстро развивать провинцию Ига), как это описано в главе "Ниндзя и синоби". Данный подход не так эффективен, как для клана Имагава, но все же имеет неплохие шансы на успех.

3) Начать с "речной" провинции Микава, дабы сразу оградить свою столицу от посягательств лорда Имагава.



4) Возможны и другие способы. Наступление на Мори или на Уэсуги, захват о. Сикоку... Однако, пока в тылу остаются мощные нейтральные армии, ценность этих вариантов сомнительна.

Имагава

Специализация: ниндзя.

Самый, если так можно выразиться, веселый клан. При должном везении они могут победить в рекордно короткие сроки. Если, конечно, использовать стратегию, описанную в главе "синоби и ниндзя" (два ниндзя имеются в наличии сразу). Неплохая начальная армия, имеющая лучников с хорошей выучкой, средней руки доход. Но сильные соседи.

Ключевые провинции: Тотоми (лучники) и Хизен, ничем особенным не примечательная провинция, но развивать ее нужно для сдерживания Шимацу. Из соседних очень привлекательны Овари (клан Ода) и Синано (клан Уэсуги).

Пути развития.

1) Главный путь — путь вероломных убийств даймё. Тренируем



ниндзя, заключаем альянс, убиваем главу клана, забираем земли клана себе.

2) Много и чисто военных вариантов развития. Один из них – быстрая атака Каи, резиденции Такэда, и как можно более ранний вывод мощного соседа из строя (особенно, если удастся поймать лорда Такэда в крепости).

3) Быстрая атака Овари, которая, как и в предыдущем варианте, может сразу вывести клан Ода из строя или, по крайней мере, сильно ослабить его.

4) Захват Синано (железо и конница) и закрепление в ней.

5) Самый осторожный вариант: покинуть центральные провинции и бросить основные силы на слабый вначале клан Шимацу.

Такэда

Специализация: конница.



Такэда — это сила! Любимый клан. Имеет самую мощную армию (сразу доступна конница) и самое неудобное географическое положение.

Ключевые провинции: Каи — резиденция Такэда (имеются золотые месторождения, в военном плане важнее то, что изначально построен Horse Dojo); "железные" Аки и Бинго. Провинцию Аки ни в коем случае нельзя уступать клану Мори! Крайне желанной для клана является и провинция Синано (железо, конница).

Пути развития.

1) Особо разгуляться клану не дадут, повсюду сильные враги. Но есть несколько предпочтительных направлений экспансии. Первый — это клан Ходзё. Надо быстро захватить "речную" Мусаси, а потом, при должном нахальстве, и резиденцию Ходзё в Симозе.

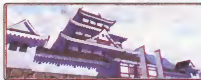
2) Второй путь — атака Синано. Развить ее вряд ли удастся, главное — закрепиться в этой важной провинции и начать ее активно развивать.



3) Как и для клана Имагава, можно ретироваться из центральных провинций, бросив все силы на богатые железной рудой западные провинции и на клан Мори.

Ходзё

Специализация: крепости.



Самый богатый клан, но со слабой начальной армией.

Ключевые провинции: Симоза (резиденция) и "железная" Хитачи.

Пути развития.

1) Надо активно пользоваться своим выгодным экономическим положением. Охранять границы (особенно Мусаси), активно развиваться, модернизировать землепользование. При этом можно также попробовать разыграть диверсионную стратегию (ниндзя).

2) Еще один крайне эффективный "пассивный" прием, использующий небольшую денежную фору клана, — как можно раньше построить буддийский храм и сколотить мощную армию монахов-воинов.

3) Из активных стратегий можно порекомендовать сразу же заломать клан Уэсуги, захватив Мутсу.

Уэсуги

Специализация: лучники.



Клан Уэсуги считается самым сложным кланом. Богатый, но с самой слабой армией из всех и с крайне невыгодным географическим положением.

Ключевые провинции: Мутсу (резиденция), и "железная" Садо (о. Садо). Еще, конечно же, есть великолепная провинция Синано (железо, конница), но очень велика вероятность, что ее не удастся удержать.

1) Как и клан Ходзё, Уэсуги должны уйти в оборону и активно развиваться. Провинцию Хида



(а вполне возможно, и Синано), скорее всего, придется оставить. К слову, нейтралов вокруг буддийского храма в Кага тоже лучше не трогать.

2) Единственный допустимый риск для клана — объявить войну Ходзё, начав с Козуке (Kozuke). Можно даже, не дожидаясь вражеских атак, сразу бросить на Ходзё силы из Хида и Синано.

SIMULATION
SPORTS
RACING



PC vs. Приставки:
война без победителей

С тех пор, как окончательно и бесповоротно в два противоборствующих игровых лагеря оформились приставки и персональные компьютеры, началась война между обладателями консолей и ПК.

С переменным успехом "военные действия" ведутся уже на протяжении нескольких лет. Время от времени, когда преимущество одной из сторон вдруг становится очевидным, действия затухают, разрастаясь с новой силой по мере приближения подкрепления. Множество точек соприкосновения обеспечивало и по сей день обеспечивает наличие тем для непрекращающихся дебатов с целью выяснения ответа на один и тот же всегда риторический вопрос: "Что круче?".

Моя позиция

Лично я всегда смотрел на подобных адептов того или иного игрового приспособления, будь то компьютер или приставка, с некоторой долей иронии. Во-первых, потому, что сам много времени провел у телевизора с джойстиком в руках, а сейчас днями просиживаю за пк-играми. Во-вторых, потому, что всегда придерживался принципа, что если человеку что-то нравится, пусть увлекается себе на здоровье. Не во вред другим. "А если этот человек, сидя с геймпадом в руках у голубого экрана, просто не понимает, что творит?" – воскликнете вы... Вот, пожалуйста, родился предмет спора. Спора бессмысленного и пустого. Почему? Читайте дальше.

Ваша карта бита, сэр!

Итак, как уже было сказано, в данный момент времени я нахожусь по "компьютерную" сторону баррикад, верой и правдой отстаивая лозунг PC Only & Forever, лозунг довольно-таки романтический, но в то же время несколько бессмысленный. Поэтому весьма часто мне приходится наблюдать нападки своих "соплеменников" на консольные владения. Как правило, смысл наездов заключается в следующем: приставки обвиняются в отсутствии мышки, примитивизме (никакого, понимаешь, апгрейда не провернуть), аркадной направленности игровых творений. Если же копнуть глубже, то выяснится, что человек этот сам в приставки никогда не играл, с лучшими произведениями не знаком, да и вообще...

Какие аргументы приводятся в защиту самого лучшего, самого продвинутого, самого-самого, его величества персонального компьютера? Конечно же, более гибкий интерфейс игр, в котором можно пользоваться мышью, возможность самостоятельно разбирать и собирать свое чудо в надежде добиться наибольшей производительности, "умная" направленность игровых произведений.

Если еще сузить круг искомых преимуществ именно по отношению к играм, то надо будет выделить следующие пункты: расширенные возможности в многопользовательской игре, обусловленные, в первую очередь, развитием Интернета, и мнимую бессмертность ПК как игровой платформы. Самый главный аргумент – "да я хоть сейчас пойду домой и запущу любимую игрушку 90-го года и оттянусь, а приставочные игры умирают раз и навсегда вместе с тем или иным форматом!". Вот тут, как мне кажется, кроется, одно из самых больших заблуждений...

Все компьютерные игры прошлого умирают вместе с "железом", под которое в свое время "затачивались", оставляя нам лишь приятные воспоминания

To live is to die

Итак, приставка. Формат закрытый, апгрейду не подлежащий. К моменту выпуска на рынок, консоль по абстрактной удельной мощности, как правило, ощутимо превосходит среднестатистический компьютер, что позволяет владельцам оной на некоторое время зазнаться. Но не в этом суть. Продержавшись на рынке примерно три, максимум пять лет, приставка начинает медленно, но верно умирать, унося за собой все вышедшие игрушки в полное небытие. Приставка может сломаться, быть проданной или обменянной. В общем, формат утерян.

С "писи" ситуация иная. Вы постепенно проворачиваете апгрейды, улучшая характеристики своей "машины", и таким образом переживаете все приставки вместе взятые. Стопка с дискетами и дисками все полнится и полнится, а вы, посматривая на них, радуетесь тому, что в любой момент можете взять первый попавшийся гейм и установить его, а затем с наслаждением, исполненные ностальгией, поиграть. Как вы ошибаетесь! Не тешьте себя надеждами, ибо все компьютерные игры прошлого умирают вместе с "железом", под которое в свое время "затачивались", оставляя нам лишь приятные воспоминания. Как и приставочные творения, к слову. Только здесь смерть выглядит несколько иначе. Она маскируется под вечную жизнь. И даже не пытайтесь "вернуться в прошлое", через пять лет запустив однажды так понравившуюся игру: разочарование от возникших проблем может оказаться большим, чем радость от повторной встречи, а ужас от увиденного сразу затмит все приятные воспоминания.

Проект просто не пойдет или подвесит систему. Скорость воспроизведения игры может оказаться слишком большой для нормального геймплея. "Гамка" с легкостью откажется поддерживать вашу новую видеокарту или же вовсе не соизволит работать под Windows 2000. Много чего может произойти. А самое главное – это то, что встреча с "графическими прелестями" начала девяностых стопроцентно нанесет вашей нервной системе непоправимый удар...

Поэтому, дорогие мои, не спорьте с приставочниками по поводу преимуществ компа над консолями. Правды вы все равно не добьетесь. Комп – это та же приставка, но только видоизмененная (в отношении, естественно, игр). Просто наслаждайтесь прогрессом, играя в современные творения и храня в памяти воспоминания о хитах "давно минувших дней, преданьях старины глубокой". Они давно покоятся в своих гробах. Не сдвигайте крышки. Во избежание.

Не без уважения,
Леонтий Тютелев
biblion@nara.ru

Reckless Driver комментирует:

Товарищи, ядрить, не верьте ему, продажному журналюге! PC фарева Only & Forever. Я вчера поставил первый NFS, и на "Дьябле" (Ламборгини, конечно же) так оторвался по City, как не во многих современных игрушках можно. И это не единственный пример. Если нужно, можно комп и притормозить и игрушку под 2000 бегать заставить. А вот приставки мрут раз и навсегда, как динозавры. Вопрос закрыт. У нас самая современная игровая платформа! Ура!!!

Иван Банников aka Alhok

Battle of Britain

Свершилось! Rowan Software (не путать с Raven Software) объявили во всеуслышание, что их проект Battle of Britain в скором времени увидит свет. Два года назад впервые было заявлено, что готовится к выходу Mig Alley – великолепный авиасимулятор, базирующийся на событиях корейского конфликта. Тогда в "Навигаторе" было опубликовано интервью с Робом Хайдом (Rob Hyde). В том разговоре Роб упомянул о разработке, которая находилась только в стадии созревания. Это и была Battle Of Britain.

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Empire Interactive
Разработчик	Rowan Software
Дата выхода	Весна 2001 года

Прошло два года, и вот теперь мы располагаем первой официальной информацией об игре. Появились кое-какие скриншоты. Должен сказать, что на фоне двух монстров – Microsoft Combat Flight Simulator II и B17 Flying Fortress 2: Mighty Eight, Battle Of Britain, кажется, будет смотреться несколько слабовато, так как Rowan традиционно не могут довести до ума свои проекты. К сожалению, разрабатываемая игра не исключение, хотя, кто его знает, быть может, получится хит...

Концепция

Итак, на сегодняшний день известно, что Battle of Britain будет основана на концепции динамической кампании из Mig Alley. Геймплей в Mig Alley был, вне всяких сомнений, высочайшего качества, ведь система, которую использовала игра, позволяла полностью контролировать всю воздушную войну, и ни одна атака не могла быть совершена без вашего ведома. При таком подходе симулятор приобретал черты хорошей стратегии. Но Mig Alley был не единственной игрой, использовавшей подобный подход к имитированию боя. Поборником принципов полностью динамической кампании стал также и проект под названием Total Air War.

Теперь сдвинемся вниз по списку на одну позицию и поговорим о графике. Хоть движок и унаследован от Mig Alley, BoB совсем не похож на своего "родича". Графика изрядно похорошела. Впрочем, история знает много примеров чудесного преображения игровых движков (вспомните хотя бы Half-Life, которая была сделана на втором "кваке", а напоминала предшественника, как шкаф тумбочку), и налицо еще один такой случай. Но есть и некоторые недочеты. С одной стороны, картинки выглядят, безусловно, красиво, а с другой - взрывы немного смазаны. Хочется верить, что к релизу ситуацию исправят. Модели самолетов еще не до конца проработаны, и поэтому Me 109 сильно напоминает FokkerWolf 190. Ландшафт же выше всяких похвал - с высоты птичьего полета он выглядит почти идеально. Ничего нельзя пока сказать о наземных объектах, их просто нет ни на одном из представленных скринов.

В Battle Of Britain одновременно в бою может участвовать до ТЫСЯЧИ (!) истребителей и бомбардировщиков

Динамика в действии

Сегодня разработчики авиасимуляторов поголовно переходят с системы заранее подготовленной последовательности миссий на динамически развивающиеся кампании, чтобы увеличить интересность игр в разрезе их многократного прохождения. Даже сами Microsoft перешли в MCFSII:PT на "динамику".

Rowan же всегда были и остаются приверженцами всего динамического и реалистичного. В BoB кампания будет идти в реальном времени, вне зависимости от того, планируете ли вы очередные миссии в стратегическом окне или направляетесь на боевое задание в кабине своего истребителя. Такой подход, без сомнений, прибавит проекту реалистичности и, параллельно, сложности, ведь если вы летите на перехват бомбардировщиков, идущих на Манчестер, то не сможете остановить атаку на Лондон, которая начнется тридцатью минутами позже. Эта дань реализму вынудит вас создавать огромное количество патрульных миссий, чтобы не пропустить какое-нибудь звено немецких "бомберов".

Mig Alley славился тем, что в бою могло участвовать одновременно более ста сорока истребителей. Теперь этот своеобразный рекорд будет побит, да еще как! В Battle Of Britain одновременно в бою может участвовать до ТЫСЯЧИ (!) истребителей и бомбардировщиков. Знаете, мне смутно представляется подобное развлечение, ведь это будет такая свалка, что чуть влево или вправо, вверх или вниз, тут же произойдет спонтанный таран.

Ох, вы кони, мои кони...

Список представленных в игре самолетов немалый - это Me 109, Me 110, Ju 87; вы сможете летать в качестве стрелка на любой из трех "стрелковых" позиций Do 17, He 111, Ju 88. Почему в списке только немецкие самолеты? Очень просто, в BoB, как и в MA, вы будете играть за одну из сторон, участвовавших в конфликте, сами понимаете, что это будут не англичане. Почему? Не знаю. Rowan вообще-то английская фирма, и создавать симулятор, главной целью которого является разбомбить в пух и прах их родную Великобританию, по меньшей мере, занятие странное. Можно еще понять, почему нас обделили в MA, и играть можно было только за американцев. Но вот почему разработчики решили так посмеяться над своими земляками?

В принципе, одной из причин подобной односторонней направленности проектов Rowan можно назвать недофинансирование. Прорабатывать обе стороны дороже, а бедные английские разработчики обладают весьма скудным запасом зеленых бумажек (дык, у них же фунты... кстати, какого они цвета? – Л.Т.). Грустно это, ведь у ребят (и это очевидно) есть талант. Вспомним хотя бы летную модель MA. Насколько реалистична она была проработана (более двадцати реальных пилотов занимались доведением флайтмодели до ума). Я уж не говорю о системе повреждений, которая до сих пор является одной из лучших в жанре.



● Вот оно, близняшка MA



Не нравятся мне эти бамбардиравщики, никак летят бамбить радной Манчестер!



Определенна, над визуальными эффектами нужна парабатать...

Реализм или во всем, или ни в чем

Таков девиз Rowan Software, а поэтому Battle Of Britain станет симулятором явно не для начинающих пилотов, ведь еще в Mig Alley при установке стопроцентного реализма летать приходилось очень и очень осторожно, так как сваливание в штопор случалось при каждом неосторожном маневре. Причем, если в МА мы летали на реактивных самолетах, то в ВоВ, само собой, будут представлены их поршневые прародители, на которых упасть в штопор проще пареной репы (как сказал бы любой американский военный – "просто, как блин съесть").

Ввиду того, что большое значение в игре имеет стратегическая часть, разработчики не могли обойти вниманием такую вещь, как система радаров времен Второй Мировой войны. Обещают, что параметры радаров будут полностью соответствовать реальным прототипам и немецкие самолеты будут "засекаться" англичанами где-то между французским побережьем и Британскими островами. Конечно, времени, чтобы создать миссию-перехват, останется не так много, но ведь это реализм. Тут на помощь могут прийти зенитные установки, которые играли огромную роль в сети английской противовоздушной обороны. Как обещано, все зенитки будут стоять там, где они стояли во время войны, а алгоритм атак воздушных целей будет с точностью воспроизведен в игре. Как говорят специалисты из Rowan, до сих пор ни в одном симуляторе не была проработана до конца система ПВО, в основном делается упор на воздушные бои, а ПВО якобы только мешали воздушным дуэлям. Англичане считают, что это в корне неправильно, ведь если игра реалистична, она должна быть реалистична во всем, даже если это будет "мешать" воздушным дуэлям.

Эпитафия или заголовок первых полос?

Игровая "летающая" общественность сейчас разделилась на две категории: на тех, кто верит, что Battle Of Britain будет хитом и сможет поспорить с B17 Flying Fortress II, и на тех, кто думает, что ВоВ ждет участь Mig Alley, проекта, который был весьма популярен, но чья некоторая "незаконченность" поставила крест на его хитовом будущем.

Помимо официальной информации, в Сети, как всегда, ходит огромное количество слухов по поводу игры, особенно популярен тот, который гласит, что для ВоВ решено полностью перекроить графический engine и, оптимизировав его под DirectX 7, создать самый красивый авиасимулятор за всю историю компьютерных игр.



Граза РАФ – "Мессершмитт" 109 Е

P.S. Перед сдачей материала, рыская по Сети, я наткнулся на заявление одного из пресс-секретарей Empire, в котором говорилось, что компания выделила достаточную сумму для доработки Battle of Britain и теперь в игре можно будет выбирать как немцев, так и англичан. Будем надеяться, что нас все же ждет хит.

Reckless Driver комментирует:

И в Англии денег мало! Подумать только... А вообще странно, что англичане решили порешить своих сородичей в игре. Непонятный антипатриотизм. Впрочем, я, кажется, нашел этому оправдание. У, хитрецы! Все просто. Изначально делался расчет на богатого издателя, которому не понравится отсутствие в игре "родимой стороны". Такими "дядьками" и стали в итоге Empire. Интересно, а если бы с самого начала в игре появились англичане, дали бы разработчикам денег на немцев?



Каму-та не павезла, папал под раздачу английских ПВО

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Microsoft Combat Flight Simulator 2

Японские солдаты с криком "Хэйка банзай!", что означает "Да здравствует император!", атаковали русские позиции. Русские солдаты с криком "#б твою мать!", что также означает "Да здравствует император!", отбили атаку...

Из репортажа о русско-японской войне в одной английской газете. Серьезно

Начнем с банальностей: как ни странно, прошлый год все же завершился. А вместе с ним схлынуло то, что можно было назвать Большой Поршневой Волной: в старом добром 1999 примерно каждые полтора месяца мы получали новенький авиасимулятор эпохи Второй мировой. Все началось с таких шедевров, как WWII Fighters, продолжилось очень добротными вещами типа Fighter Squadron и завершилось полным отстоем (как все уже поняли, я говорю об игре Wings of Destiny).

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Microsoft
Разработчик	Microsoft
Требуется	Pentium-II 300, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 433, 96 Mb RAM, джойстик
Multiplayer	LAN, TCP/IP

Но первым в этом списке оказалось изделие под незатейливым названием Microsoft Combat Flight Simulator. История с ним приключилась довольно сложная. С одной стороны, вещица была довольно средней. Не "посредственной", а именно средней. Серенькой такой. С другой – MSCFS существенно расширил границы того, что можно назвать "вселенной MSFS": к "Сесснам" и "Боингам" добавились "Фокке-Вульфы" и "Мустанги"; добавки зти были вооружены пушками и даже могли из них стрелять друг по другу. Революция, одним словом.

И вот вышел Combat Flight Simulator 2. Какие будут мнения, дорогие товарищи?

Проще всего сказать так: оригинальный CFS – зто MSFS'98 с пушками, а CFS2 – зто, соответственно, MSFS'2000. С ними же.

В принципе, ответ правильный. Но неполный.

Да здравствует император!

Как уже писалось, решение Microsoft о том, что в CFS2 дело будет происходить на Тихом океане, было абсолютно верным. "Тихоокеанских" авиасимуляторов мы не получали очень давно – минимум лет пять. К сожалению, такое решение мало что определило. Да, набор самолетов полностью обновился – теперь мы можем подняться в кабину "Хеллкзта" или "Зеро". Но с точно таким же успехом их можно было всадить и в первый CFS – в качестве адд-она.

Новый театр? Я не думаю, что среди пользователей CFS2 найдется хоть один человек, который приобрел его потому, что всю жизнь мечтал увидеть топографически точный атолл Мидузй.

Дело в том, что характер миссий остался тем же самым – либо чистый воздушный бой, либо стрельба по наземным объектам. Летать в CFS2 можно исключительно на истребителях. Я бы дорого дал за полноценный симулятор "Авенджера" – такой, чтобы при неправильном заходе торпеда переламывалась от удара о воду. Но пока не судьба...

Решение Microsoft о том, что в CFS2 дело будет происходить на Тихом океане, было абсолютно верным. "Тихоокеанских" авиасимуляторов мы не получали очень давно – минимум лет пять

Кампания в CFS2 действительно ветвящаяся. Но (что бы там не обещали) результат войны изменить невозможно. Я пробовал. Кроме того, один из глюков связан именно с развитием кампании: после сорок четвертого года вы неожиданно оказываетесь в сорок третьем.

Вот такие дела. Увы, здесь ничего особенного нас не ожидает.

Wave Off

Впрочем, я не совсем корректен – CFS2 все же предлагает нам несколько оригинальных моментов, непосредственно связанных с тихоокеанским ТВД. Самый главный из них – это посадка на старинные авианосцы. Надо признать, что моделирование вот такой посадки разработчикам действительно удалось.

Занятное дело, ничего не скажешь. В первую очередь, приходится подавлять в себе привычку заходить на авианосец под углом к его курсу. Потом выясняется, что касаться палубы тоже нужно по-другому – требуется посадка сразу на три точки, иначе гак не захватит тросы. Опыт, полученный на всевозможных F/A-18, можно смело выкидывать на помойку.

Здесь у меня замечание одно. Впрочем, зто даже не замечание, а так... совет народу. Раз и навсегда забейте на "дрыгоножества" и "рукомашества" персонажа по имени LSO



● "Лайтнинг". Здесь он совсем мостдойный



● Ток выглядят отмели с воздухо

(он изображается крупным планом в специальном окошке). Ничего хорошего этот человек вам не посоветует. В большинстве случаев, его одобрительное "Roger" следует истолковывать как "Слишком высоко и слишком быстро".

И нужно быть полным идиотом, чтобы, согласно инструкции, дожидаться его сигнала "Cut and Land". С таким подходом вы точно шлепнетесь под форштевень. Момент полного сброса газа нужно чувствовать самому. Печенками.

Вот, кстати, еще один интересный нюанс, относящийся к посадке (не только на палубу): если при пробеге резко дать по тормозам, то можно скапотировать. Такое в нашем деле тоже изображают относительно редко.

Дефрагментация, декапитация, де...

Как мы помним, модель повреждений вражеских самолетов в первом CFS была – назовем вещи своими именами – никакой. Целям было абсолютно без разницы, в какое место им попадали.

Во второй части ситуация существенно изменилась. При атаках на малой дистанции отчетливо видно, куда именно попадают ваши снаряды, и что с врагом от зтого происходит. К примеру, если засадить ему в крыло, то можно понаблюдать, как из пробитого бака начинает сифонить бензин. Если же продолжать долбить по зтому месту, то крыло отломится. Особенно сильно от зтого страдают "Зеро", и зто правильно: нежность их конструкции общеизвестна.

Повреждения вражеских машин действительно влияют на модель их полета. Допустим, что мы меткой очередью снесли рули высоты пикирующему самолету. Порядок: из пике он не выйдет.

В CFS2 машины периодически гибнут от довольно легких повреждений – достаточно потери (или просто затруднения) управления в критический момент. Эффектнее всего зто смотрится, когда работаешь по строю бомбардировщиков. Тут все честно: если вынести бомбовозу один движок, то он покидает формацию. Хорошо со своим звеном врубиться в их теплую компанию сверху и промчаться между тяжелыми машинами, рассыпая очереди направо и налево. После этого строй разваливается напрочь; мало того, в некоторых случаях бомбардировщики могут даже столкнуться. Понятно, что от зтого гибнут сразу два самолета; впоследствии их запишут на ваш счет. И правильно.

С вашим собственным самолетом ситуация сложнее. Теоретически, тут тоже все хорошо. Но вот на практике...

Видимо, зто баг: почти при любом повреждении ваша "машинка" начинает вести себя так, как если бы ей выбили один злерон – резко снижается управляемость по крену. Мало того, зтот зффект еще и подменяет собой все остальные. Скажем, после сообщения "Port Elevator Damaged" ничего особенного с управлением по тангажу не произойдет. Но зато крениться ваше сооружение начнет в темпе "Боинга". Впрочем, такое случается не каждый раз.

Скажем пару слов и о вещах, которые вызывают все зти зффекты. Тут CFS2 получает еще один плюс – здесь, в отличие от многих других авиасимуляторов, на пули и снаряды действует гравитация, так что летят они по кривой. И зто надо учитывать. Впрочем, такой зффект был и в первой части.

За плюсом тут же следует минус: и для уничтожения истребителя, и для потопления довольно крупного сухогруза требуется примерно равное количество патронов. При стопроцентном уровне реализма здоровенную посудину можно пустить на дно, работая исключительно пулеметами! Издевательство над здравым смыслом. Тоже, кстати, из первой части перекочевало.

Нужно быть полным идиотом, чтобы, согласно инструкции, дожидаться сигнала "Cut and Land". С таким подходом вы точно шлепнетесь под форштевень



● Пожор, кстоти, может и погоснуть



● Посодко но овионосец. Не слушойте вы его...

И, наконец, нельзя не упомянуть о трагических последствиях всего зтого. Мелочь, конечно, но...
В MSCFS2 вы не сумеете легко и непринужденно покинуть самолет – это довольно сложный процесс; существует несколько причин, которые могут его сорвать. К примеру, слишком большие перегрузки.
Да еще и парашют может не раскрыться (надо сказать, что до такой подлянки додумались только в Microsoft; ничего подобного вы больше нигде не встретите). Причем нераскрытие происходит довольно часто – раз в три-четыре прыжка.

По спирали

Авторов CFS2 консультировал Сабуро Сакаи. У нас в стране зто имя почти никому не известно; я лишь замечу, что на его счету 64 победы над американскими самолетами. Но зто к слову, а сейчас нам пора обсудить летную модель/модели CFS2.

Вообще насчет достоверности моделей MSFS копья ломаются уже давно. Говорили, что более-менее точная имитация идет лишь до тех пор, пока угол атаки не превысит десять градусов, что настоящего штопора там никогда не было (вот тут я вынужден согласиться)... много чего говорили.

Не будем сейчас ввязываться в зту дискуссию. Отметим лишь несколько интересных моментов в летных моделях CFS2. Разумеется, на уровне Hard. На других уровнях говорить просто не о чем.

Обычного сваливания там нет. Только штопор. Причем штопор довольно своеобразный: спираль, но ось зтой спирали может быть направлена как угодно, хоть горизонтально. Вращение же в некоторых случаях прекращается само по себе, стоит лишь отпустить ручку.

Сорваться в штопор там легко. Очень легко. Предельно легко. Так легко, что... Я, отыграв в зто дело, ради контраста впечатлений включил WarBirds – в оффлайне. Ощущение было незабываемым: перестали втаптывать в грязь...

В MSCFS2 вы не сумеете легко и непринужденно покинуть самолет – это довольно сложный процесс; существует несколько причин, которые могут его сорвать. К примеру, парашют может не раскрыться (надо сказать, что до такой подлянки додумались только в Microsoft)

Сами характеристики самолетов. Местный "Лайтнинг" мне сразу както не понравился. Дабы проверить подозрения, я включил режим Free Flight и попытался выжать всю скорость на высоте в 25000 футов. И порядок: на 60 узлов меньше, чем указано в досье. Сто десять километров в час украдены... С "Зеро" история примерно такая же, правда, там не хватает всего узлов сорока.

Знающие люди не дадут соврать: это – очень даже не мелочь. В маневренном бою каждый километр в час на счету...

Это еще не все. Я твердо уверен, что характеристики "очеловеченного" и "компьютерного" самолета существенно разнятся. Более того, боты обладают примерно одной и той же моделью, вне зависимости от того, что именно они пилотируют. Только так можно объяснить тот факт, что в режиме Quick Combat сбить "Зеро" на "Зеро" на порядок проще, чем "Лайтнинг" на "Лайтнинге" же. Впрочем, может быть, не так уж и твердо я уверен...

Все зто, конечно, очень мило. Жаль только, мы не знаем, что об зтом думает Сабуро Сакаи.

Tactical Awareness, или Баком по башке

В CFS2 есть вещи, которые мне просто нравятся. Нравятся без дураков. К примеру, то, что там можно вручную запускать моторы – проделав необходимые манипуляции с карбюратором и зажиганием.
А еще там можно самостоятельно переключать баки – на взлете питаемся от подвесного, а когда все догорит, переходим на какой-нибудь другой, благо их несколько. Все-таки не так уж и плохо иметь в своей родословной хардкорный гражданский авиасимулятор.



● Я вот не послушолся – и все зомечотельно



Раз уж мы заговорили о том, что происходит в кабине, нельзя не упомянуть и о всяких разных видах из нее.

Как и в любом уважающем себя боевом авиасимуляторе, padlock здесь есть. Вот только в CFS2 нет смысла им пользоваться, поскольку к вашим услугам "радар". "Радар" был и в первой части, но здесь он получил существенное развитие: теперь самолеты отображаются на нем уже не точками, а треугольничками, так что можно понять, кто в каком направлении летит. К тому же, треугольнички эти различаются и по цвету – в зависимости от того, выше или ниже от вас находятся цели.

Цель можно выбрать – и тогда, как и в первой части, перед вами будет крутиться трехмерный полупрозрачный сине-зеленый конус, указывающий на нее. Тоже довольно удобно. Единственное что – опции выбора практически отсутствуют.

Одним словом, все тут легко и приятно. Ну, или попсово – кто какое слово предпочитает.

В CFS2 есть вещи, которые мне просто нравятся. Нравятся без дураков. К примеру, то, что там можно вручную запускать моторы – проделав необходимые манипуляции с карбюратором и зажиганием

Пористая субстанция

Графика. Ну что тут скажешь? Не "Фланкер", конечно. Но некоторые моменты очень даже ничего. Модельки самолетов меня вполне устроили. Ландшафт начинает неплохо смотреться со средних высот; на малых впечатление существенно портится. Интересно, что этот эффект был общим для всех гражданских авиасимов, а MSFS как раз стал исключением.

Облака здесь прикольные. Если лететь на малой высоте или высоко над ними, то они плоские. Но если оказаться на примерно равной с ними высоте, то они становятся трехмерными и пушистыми. И выглядят, надо сказать, очень неплохо – если только не подлетать к ним вплотную. Как подлетишь – сразу видно, что они какие-то зернистые, пористые... неприятно даже.

Виртуальная кабина – так себе. Вот странно: уже два года, как вышли WWII Fighters – и никто не сделал чего-то, что хоть немного приближалось бы по качеству к тамошней ВК.

Что удалось по-настоящему, так это всевозможная пиротехника. Самолеты горят и взрываются очень красиво. Разноцветные дымные шлейфы весьма неплохи. Взрывы зенитных снарядов смотрятся симпатично.

В целом впечатление такое. Из игры, не особенно напрягаясь, можно надергать массу изумительно красивых скриншотов. Хотя при ближайшем ознакомлении тут же выяснится, что не так уж все и блистает. Кстати, обычная ситуация для всех продуктов Microsoft.

Ну? И как ты отно...

Да никак я к этой штуковине не отношусь, честно говоря. Несмотря на то, что отдельные моменты в ней были весьма неплохи.

И подозреваю, что общественность скажет то же самое. Фанаты EAW будут и дальше играть в EAW, издавая звуки злобы в ответ на любую попытку заявить, что там идиотский генератор миссий и вообще. Поклонники WWIIF будут по-прежнему углубляться в это дело, создавая очередные редакторы, утилитки и прочие camo commander'ы. Любители Fighter Squadron продолжат создание своих самолетов.

А что будут делать те, кто любит MSFS? Вероятно, они будут играть в MSFS. Вот и все.

И, конечно же, все вышеперечисленные товарищи будут дружно ждать выхода B-17 The Mighty Eight и "Ил-2".

Интересно, все-таки, какая пропасть лежит между военными и гражданскими авиасимами. Казалось бы, ничего не стоит переделать одно в другое. Ан нет...

Впрочем, это уже поток сознания.

Reckless Driver комментирует:

Вот те на! Старались "мелкомягкие", большую игру делали, парашюты бракованные подсовывали и все такое, а наш товарищ Ламтюгов взял и на чистую воду приспешников Билла вывел, играючи. Выяснилось, что на самом-то деле игрушка так себе. Скажу по секрету, что Андрей поставил проекту еще более унизительный рейтинг, но на коллективном собрании отдела решено было смягчить суровый приговор, который все равно оказался неожиданным для столь разрекламированного детища Microsoft.

Не все то хорошо, что хорошо рекламируется. Новая народная мудрость.



● Раньше этих дыр не было...

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Дизайн	●●●●●●○○○○
Ценность для жанра	●●●●●○○○○○

Рейтинг 6.3

Время освоения: 3 часа
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

Krotello

Midnight Racing

I'm your Night Prowler, asleep in the day
I'm your Night Prowler, get out of my way
Look out for the Night Prowler, watch you tonight
I'm the Night Prowler, when you turn out the
AC/DC – "Night Prowler"

Знаете, я всегда немного недопонимал японцев. Я недопонимал их стремления работать по 24 часа в сутки, недопонимал их чокнутого патриотизма, недопонимал их high technologies, недопонимал одинаковости их лиц :) ... ну, в общем, ни фига недопонимал. Но самое большое недопонимание у меня вызывал тот факт, что мощность японских "самодвижущихся экипажей" ограничена на уровне 280 HP (хэпэ – Л.Т.), или "кобыл" по-нашему.

Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	Bright Star Entertainment
Разработчик	Inca Gold
Требуется	Pentium II-300, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II-450, 64 Mb RAM, 3D



Ведь не секрет, что двигатель Lancer Evo или Subaru Impreza WRC способен выдать и четыреста лошадок, а нас обламывают двумястами восьмьюдесятью! Западло! Но, оказалось, что так думаю не только я, а еще несколько "горячих японских парней". И решили тогда эти "перцы" послать все японские автомобильные законы в... ну, короче, решили их проигнорировать, и наворочали свои, и без того крутые, тачки до мощностей неизмеримых, кобыл далеко за 280...

Intro

...Заимев такие "болиды для города", они репу почесали и решили, что днем на этих "чудах техники" ездить стремно – менты рога поотшибают, да и траффик слишком насыщенный, не погоняешь особо. Поэтому оказалось, что самое подходящее время для "поездок" - это ночь, а лучше midnight. И стали эти матерые японские дядьки по ночам отрываться вовсю, рассекая на своих монстрах по городским стритам и хайвэям, соревнуясь друг с другом, пужая пипл ревом N-сот сильных движков и визгом широченной резины, положив тем самым огромный... ("пиии-и-ип" – censored) на всю японскую милицию :-}.

Это одна из версий рождения Midnight Racing - проекта, о котором пойдет речь далее, хотя на самом деле по ночам на суперавтомобилях гоняются не только в Стране восходящего солнца :). Просто, это первое, что приходит в голову *(неспроста приходит; у нас превьюшка от Драйвера была, там джапы и фигурировали – Л.Т.).*



Contents

Хотелось бы, конечно же, и Японию, и "Импрезу" со "Скайлайном", и все такое. Но, увы – ребята из Bright Star подсунули нам полный, извините, "фуфел". Машинки хотя и быстрые, но не настоящие. Может быть, именно поэтому они обладают столь "утюгообразным" управлением и поведением на дороге. По-другому нельзя назвать то, как передвигаются эти "слабохарАктерные" чудовища. Хотя внешне выглядят довольно прилично, что Вы сможете обнаружить, понаблюдав за ведомым "спорткаром" аж с 12 камер (F1 – F12)! Только особо не засматривайтесь, а то врубитесь в один из грузовиков, которые имеют обыкновение ездить поперек дороги или вообще по обочинам, и Ваше авто будет badly damaged. Но если это все же произошло, и машина разбита "в кашу" (ее переехало еще пять

грузовиков и семь легковушек), не отчаивайтесь, жмите space bar и езжайте себе дальше! Клево, правда?! Только ехать не очень-то удобно. Выбор управления велик – мышь, "клава", джойстик, геймпад и даже руль, но отконфигурить их под себя невозможно, а "дефолтные" настройки не всем подойдут (мне не подошли). Плюс к этому, автомобили перемещаются отдельно от дорожного полотна.

Reckless Driver комментирует:

А наобещали-то, наобещали... Как повелось, обманули. За что и получили (см. рейтинг). А жаль.

Красивая зто идея – полночные гонки. Только вот для того, чтоб достойно ее реализовать, требуется недюжинное умение, а особенно – старание. Главным образом, в части визуализации (ночью и так видно плохо, а уж в компе...). Вспомните навскидку хорошие ночные гонки. Что, не вышло? Да их и не было никогда в чистом виде, а зпизодически такие заезды появлялись лишь в некоторых произведениях (не играя там ключевой роли). Лучшая из таких "полукровок" – Motorhead. В связи с зтим – обращение. Digital Illusions, бросайте свои ралли и "кольца" и делайте продолжение. Я требую!

Они как будто летают по воздуху - не шумят покрышками, не оставляют skid marks на асфальте...

Все десять возможных трасс в игре открыты, но Вас заботливо предостерегут о сложности каждой из них. Хотя реально (внимание!) эти треки отличаются друг от друга лишь количеством и крутизной поворотов! Внешне же они абсолютно одинаковы – всюду царит это коричнево-серое ночное уныние. Скучно становится довольно быстро – отсутствие видимых соперников (Вы лишь зарабатываете лучшее время, если зто не Championship mode) и мрачное однообразие окружающего мира отбивает охоту пробовать следующий трек.

Обещанное "великолепное трехмерное ядро" оказалось далеко не таким уж великолепным. Вынуждены признать, что модный некогда (около 2 лет назад) движок Twilight 3D сегодня морально устарел. Итог? Все очень средненько. Модели машин – еще туда-сюда, а остальное – вчерашний день. Достаточно увидеть "разбитый" спорткар, чтобы понять, что с визуализацией совсем не все в порядке. Кстати, повреждения, есессна, никак не влияют на управляемость до того момента, когда "механизьм" просто разламывается пополам ;).

Ну, хватит о плохом, давайте поговорим о хорошем. В данном произведении игровой индустрии радуют две вещи – музыка и отлично выполненный (хотя и несколько тормознутый) интерфейс. При запуске игры, когда под чумовую музыку вылетают все зти рамочки и буковки, создается иллюзия, что начинается трансляция Формулы -1 (помните, когда "собирается" логотип FIA в виде стилизованного болида F1?). Это действительно rulezzz! Далее в игре – Toby Van De Peer (это тот чувак, что музыку забацал) постоянно напоминает о себе крутым саундом!

Outtro

Ну че, перцы, прониклись духом MR? По-моему, попахивает тухлятинкой :). Обставить NFS или даже приблизиться к нему пока не удалось. Жаль, что запороли такую сильную идею, как Midnight Racing. Может быть, в другой раз? А пока могу порекомендовать этот диск только для прослушивания музыки и "проглядывания" междумордия ;). Всем peace!



Aces High

Иван Банников

Все началось с того, что в редакцию пришел Webrunner. И пришел он не просто так, а с гнусными мыслями – разрекламировать всем нашим штатным летчикам новую сетевую забаву Aces High.

Жанр	Онлайновый авиасимулятор
Издатель	Нет
Разработчик	High Tech Creations
Требуется	P-200, 32 Mb RAM, 3D, доступ в Интернет
Рекомендуется	Pentium-II 366, 64 Mb RAM, 56K модем

С огромным энтузиазмом Webrunner расписывал красоты игры, рассказывал, что ничего более реалистичного он никогда не видел. Последним и самым весомым доводом в пользу Aces High, по словам Webrunner'а, было то, что в этом авиасимуляторе можно летать на советских самолетах (наконец-то западные разработчики игр признали, что мы участвовали во Второй Мировой Войне :)).

Я до сих пор не могу понять, как можно было уместить в запакованный файл "весом" десять мегов авиасимулятор качества WW2 Jane's Fighters, который занимал два диска

С первого взгляда...

Что можно навскидку сказать об игре, которая "весит" десять мегабайт? Например, что она маленькая. Возможно, что на красивое визуальное воплощение продукта можно не надеяться. Ну и, в конце концов, что такая игра спокойно может быть скачана человеком даже с "нашими" коннектами, за каких-нибудь полчаса (ну, это ты загнул! – Л.Т.). И из трех выводов верным в итоге окажется только последний (говорю же, загнул! – Л.Т.).

Начнем с объема игры. Aces High никак нельзя назвать маленькой: игровое пространство занимает несколько сотен километров, самолетов в игре представлено около двенадцати, и эта цифра постоянно увеличивается. А ведь есть еще и дома и наземная техника!

О самом приятном

Теперь о графике. Возможность поставить разрешение 1600*1200 в 32-битном цвете говорит сама за себя, а для тех, кто не любит цифры... просто взгляните на скриншоты. Действительно, с первого взгляда игра просто ошеломляет. Визуальное великолепие плюс огромное количество самолетов на выбор: от наших "Яков" до итальянских Maachi 205. При этом реализм находится на высоте таких столпов жанра, как Red Baron, WW2 Jane's Fighters и European Air War. Представьте себе огромный мир, где одновременно находятся сотни пилотов со всех уголков мира, на разных машинах. Представили? А теперь прибавьте к этой картине несколько десятков видов надводных и наземных объектов. Не забывайте, что детализация всего этого "добра" высочайшая. А теперь подумайте-ка, что будет, когда начнутся массовые бои. То-то! Вот это и есть Aces High.

Впервые я увидел игру, которая, занимая столь мало места на винчестере, была бы такой красивой. Если сравнивать с другими авиасимуляторами, посвященными Второй Мировой войне, то Aces High оставляет далеко позади European Air War и Microsoft Flight Simulator, становясь в один ряд с WW2 Jane's Fighters и Nations: Fighter Command. Я до сих пор не могу понять, как можно было уместить в запакованный файл "весом" десять мегов авиасимулятор качества WW2 Jane's Fighters, который занимал два диска, и средняя инсталляция составляла двести пятьдесят шесть мегабайт. Как такой трюк, достойный самого Гарри Гудини, сделали ребята из High Tech Creations, не знает никто, кроме них самих. Как они смогли добиться такой детализации моделей самолетов? Как они внесли в и без того красивую игру столько спецэффектов? Как, при всем вышесказанном, смогли "впихнуть" в проект модели бронетехники высочайшего качества? Нет, не понимаю я этого, просто не понимаю.

Aces High более чем красива, даже если не ставить максимального разрешения (правда, 32-битный цвет рекомендуется). Солнечные блики, кровь закатов и рассветов, заполняющая небо, четкость земной поверхности – все это создает неповторимую атмосферу. Отдельно стоит упомянуть взрывы. Здесь все по высшему разряду, дымные следы, огонь и так далее.

Про звук ничего особенного сказать нельзя. Не раздражает, нет ничего лишнего, и все необходимые эффекты присутствуют. Так же есть возможность общаться через систему связи Roger Wilco сразу со всеми пилотами, участвующими в бою (правда, с русскими коннектами лучше этого не делать, а то качество связи с сервером ухудшится почти в два раза).

Реализм, или "почти конфетка"

Как уже было сказано, реализму в Aces High уделено огромное внимание, но этого "огромного внимания" не хватило для создания нормальной модели повреждений самолетов. B-17 "Летающая Крепость", лопающийся как мыльный пузырь при попадании нескольких очередей "Фоккервульфа", – это не есть реалистично, и это есть в игре. Где фюзеляж, падающий вниз? Где фюзеляж, я спрашиваю!? Мне уже мало, что в Aces High почти идеальная реализация исторически корректных летных моделей всех самолетов, мало, что соблюдены все законы физики, недостаточно, что в Aces High можно упасть в штопор, а не выйти. Мне хочется большего. А именно – проработанной модели повреждений самолета... но, увы.

Благодаря High Tech Creations сот-



ни пилотов со всего мира могут летать на более чем двадцати пяти моделях. Причем, как и в реальной жизни, в АН нет "лучшего" истребителя или бомбардировщика, вы сами вправе выбирать своих любимчиков и доказывать всем остальным, что именно эти машины лучшие. Наконец-то настало время показать, что советские летчики внесли главный вклад в победу над "Люфтваффе".

Самое приятное, что регулярно к АН выпускаются дополнения и обновления, которые улучшают игру день ото дня. С каждым таким дополнением появляются новые самолеты, визуальные эффекты, улучшаются летные модели. Например, в последнем апдейте 1.03 появились FW190A-5, A6M5b Zero, M-3 Halftrack и родненький наш Як-9У, так что процесс доведения АН до совершенства не останавливается ни на день.

Помимо проработки флайтмоделей, High Tech Creations уделили огромное внимание вооружению стальных птиц. Есть возможность выбирать, какое орудие установить, учитывается не только калибр и количество амуниции, но и скорострельность и надежность (кому хочется, чтобы его мощный пулемет заклинило в самый ответственный момент, уж лучше поставить менее мощный, но более надежный).

Если вы начинающий пилот, и от "хардкорных" авиасимуляторов у вас болит голова, АН будет отличным "анальгином". Система введения несведущего в курс дела в игре очень гибкая – игроку все время дают интерактивные советы, и если вы еще не умеете взлетать, можете начинать бой сразу в воздухе. Специально для новичков существуют отдельные сервера, где они могут набираться опыта для перехода на уровень выше - к ветеранам и асам.

Метод индукции

Вообще, Aces High нельзя рассматривать как завершенную игру, это развивающийся онлайновый проект, который совершенствуется каждый день не только самими разработчиками, но и простыми игроками, так как кроме улучшений и обновлений High Tech Creations периодически выпускают разные утилиты, позволяющие игрокам самим принять участие в работе над проектом. Например, недавно появился редактор текстур для ландшафта, с помощью которого можно довести качество изображения до фотореалистичности. На сайте АН уже выложено немало программ по созданию собственных звуков, да и самих вариаций звуковых "тем" существует не менее пяти.

Если АН будет развиваться и дальше такими же темпами, как и сейчас, то вскоре мы увидим с вами идеал авиасимулятора, посвященного Второй Мировой. Посудите сами. В Aces High представлены все стороны, участвовавшие в войне, самолеты тщательно проработаны, и у каждого есть несколько модификаций, высокий реализм вкупе с великолепной графикой, да еще существует очень мощная сеть серверов, позволяющая играть более чем ста двадцати пилотам одновременно. Многие западные онлайновые издания уже поспешили раздать слонов АН, а некоторые даже не постеснялись заявлений вроде того, что все обещания, которые делали другие, все мечты, которые виделись во сне фанатам авиасимуляторов, воплотила в жизнь Aces High.

Нельзя так. Буржуи, они сделают конфетку, а потом просят за нее денег столько, что легче съесть обертку



Из жизни пилотов Aces High

Среди летчиков ходит много разных баек. Среди виртуальных летчиков таких баек еще больше. Так вот, расскажу я вам очередную байку. Я привык летать на английских самолетах, ну, в крайнем случае, на японских, и тут черт меня дернул сесть за штурвал "фоккера" сто девяностого.

Я и еще пять моих товарищей летели атаковать американскую авиабазу. Нам на перехват вышли два "спитфаера" и четыре "мустанга". Вертелись долго, трех наших истинных арийцев не стало, американцы же остались в прежнем количестве. Тут было принято решение произвести стратегическое отступление в разные стороны (на самом деле мы бежали как кошки подранные, но не суть), и я пошел набирать высоту. Один "спитфаер" словно приклеился ко мне, но, к счастью, у него довольно скоро закончились патроны, и я спокойно смог выйти на оптимальную высоту. Как выяснилось, "стратегически отступить" удалось лишь мне. Оскорбленный в самых лучших чувствах (мы их базу атаковать собрались, про прикрытие из "мустангов" и "спитфаеров" ничего не говорилось), я решил подло спикировать на одного из противников. Для этого грязного дела я выбрал тот самый "спитфаер", который так попортил мне нервы. Выбрав правильный угол, я начал резко снижаться. Потирая руки в предвкушении победы, когда она была уже так близка, я обнаружил ЭТО. В результате пикирования была превышена максимальная скорость, и самолет уже не реагировал на манипуляции джойстиком. А как, должно быть, радовался пилот "спитфаера", когда наблюдал за тем, как неведомо откуда взявшийся немецкий истребитель с диким гулом пронесся у него перед носом и вписался на максимальной скорости в землю *(а у нас, "драгих россиян", частенько подобное происходит, но не суть :)* – Л.Т.). Больше на немецких самолетах я не летаю.

Бочка дегтя, дорогого дегтя, однака!

Все дифирамбы, которые я посвящал АН на протяжении всей статьи, заканчиваются на очень печальной ноте. Aces High проект не бесплатный, и, чтобы наслаждаться игрой, вам придется платить по тридцать долларов в месяц, а это, согласитесь, по карману далеко не каждому среднестатистическому виртуальному пилоту. Нельзя так! Буржуи, они сделают конфетку, а потом просят за нее денег столько, что легче съесть обертку, а обертка – неделя бесплатной игры. Как только наиграетесь, можете забыть об АН.

Игровой интерес	●●●●●●●●●◐
Графика	●●●●●●●●●◐
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Реализм	●●●●●●●●●◐
Ценность для жанра	●●●●●●●●●●

Рейтинг 8.7

Время освоения: от 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Reckless Driver

MTV Sports Skateboarding featuring Andy McDonald

Сам того не замечая, превращаюсь (стараниями Тютелева) в беспрецедентного специалиста по экстремальным игрищам. Поначалу специализировался на зимних видах, затем перешел на летние (Street Luge помните?). А совсем недавно стал скейтбордистом. Да... жизнь – это сложная штука.

Жанр	Скейтбординг
Издатель	THQ, MTV Interactive
Разработчик	Darkblack
Требуется	Pentium 266, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 366, 64 Mb RAM
Multiplayer	Hot-seat

Так, чего доброго, и руль позабуду, переквалифицируюсь в безудержные парашютисты или в безбашенные роллеры. Буду носиться по улицам родного города, сбивая бабушек с авоськами, крича на весь честной народ: "Посторонись, окрашено!". М-да...

А пока надо научиться справляться с другими четырьмя колесами. Под ногами теперь не комбинация "газ-тормоз-сцепление", а квартет колесиков да кусок пластика. Теперь я скейтбордист, и впечатлениями с вами, так уж и быть, поделюсь.

MTV – It's in a game!

Поздравляю товарищей с музыкального телевидения. Наконец-то и они приобщились к миру компьютерных игр. Пусть поздно, зато удачно.

В позапрошлом номере у нас было сразу два превью по скейтбордингу, а объявилась пока одна игрушка. Естественно, та, за которой стоит большой покровитель. В данном случае MTV. Солидные конторы пунктуальны. Сказано – сделано. Сказано – середина осени. Будет именно в середине осени.

Предваряет игру веселый клип. Музыка выдержана в духе соревнований. Никакой попсы. Ролик заставляет вспомнить, а что же, собственно, такое этот ваш скейтбординг. Умопомрачительные прыжки в рампе, скольжения по перилам, слаломы между уличными препятствиями с постоянным риском всегда очень жесткого приземления – это и есть скейтбординг. Экстремально, красиво, азартно... но не для всех.

В нашей стране указанный тип соревнований и по сей день является диковинным. Конечно же, поклонники всегда себя обнаружат, собравшись для выяснения отношений "вдали от цивилизации". Только вот освещения подобного рода соревнования почти не получают (разве что MTV заглянет), незаслуженно оставаясь на задворках российской спортивной жизни. А жаль. И зря. За кордоном уже давно поняли всю прелесть новых экстремальных видов спорта, на них построен бизнес и делаются деньги, а наглядным примером популярности "скейтбординга и Ко" служит именно появление компьютерных игр. Так что диск стоит взять хотя бы "для общего развития". Благо игра совсем не плоха.

...Чего доброго, и руль позабуду, переквалифицируюсь в безудержные парашютисты или в безбашенные роллеры

Слишком просто

Все-таки, что бы ни говорил наш любимый редактор раздела в своих умных "словах", а приставки как были, так и остаются уделом не особо интеллектуальной общественности. Это лично мое мнение. И каждый новый параллельно построенный продукт только подтверждает мои тезисы. В первую очередь, интерфейсом.

Ориентированный на консоли проект можно вычислить сразу. На главной заставке после ролика игра пишет: "Нажми кнопку, a!".

Зачем мне нужно нажимать эту кнопку каждый раз?!

Объяснения этому нет. Просто так принято в приставках!

Вообще, простота – это еще ничего страшного. Возьмем Killer Loop. Там тоже был довольно непритязательный интерфейс, однако какой стильный! И вроде творцы из MTV не обделены вкусом, но меню у игры какое-то слабенькое. Даже почти некрасивое! Опции "по кругу", невозможность детально настроить графику. Отсутствие грамотной тренировки, чтобы заучить хотя бы десяток из обещанной тысячи трюков. Намертво закрепленные за кнопками функции и (самый главный аргумент) отсутствие мышки! (Я же говорил! – Л.Т.). Лазишь, как последний дурачок, везде стрелками. Шаг вправо, шаг влево – побег, прыжок – провокация! Ну да ладно. Здесь нет чего-то такого страшного и необъяснимого. А для того чтобы избрать требуемый режим и начать игру, меню вполне сгодится. Но только для этого.

Вырасту скейтбордистом!

Перед загрузкой уровня нам позволяют выбрать песню, под которую мы впоследствии будем играть. Это полезная возможность (плохо, что по ходу дела одна композиция, многократно



Ездо по перилом – рискованный трюк...

повторяясь, начинает надоедать). MTV уделяет самое пристальное внимание музыкальному сопровождению игры, и только ему: звук творения очень слаб, так – парочка эффектов.

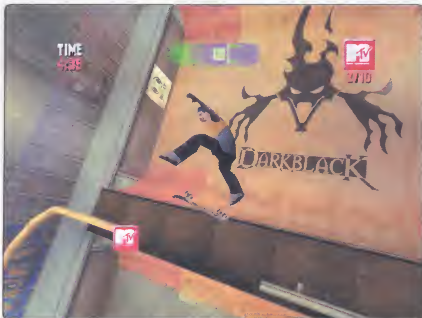
Саундтрек же представлен "бескомпромиссными" исполнителями. Вот список, но сразу скажу, что более-менее популярными являются уже родные, после Kingpin, Cypress Hill: The Deftones, System of a Down, Pennywise, Snapcase, GoldFighter.

MTV уделяет самое пристальное внимание музыкальному сопровождению игры, и только ему: звук в игре очень слаб, так – парочка эффектов

В MTV Sports Skateboarding шесть режимов игры. Поначалу кажется, что явный перебор. Впрочем, позже приходится изменить свое мнение на этот счет. Возможности воистину разнообразны. Можно сказать, что каждый вариант хорош по-своему. Какой-то труднее, какой-то интереснее. Иной, возможно, зрелищнее.

Расписывать все типы соревнований – занятие ненужное, да и объемное. Лично мне понравился режим MTV Hunt, где требуется собирать по громадным аренам бонусы. Без права на ошибку. Стоит один раз упасть, как собранные "жетончики" выпадают из карманов, разлетаясь по установленным местам. Есть ограничение по времени.

А вообще, соревнования проходят на двадцати различных уровнях, которые довольно грамотно исполнены в плане дизайна. Можно соревноваться "вмногером" за компьютером. На выбор игрока предложено 20 различных персонажей – часть из них вымышленная. Главной фигурой, понятно, является товарищ Энди Макдональд – профессионал высшей пробы, а заодно и раскрученная торговая марка.



● Они еще и не на такое способны!

Never the same

Игровой процесс, как ни странно ;) , построен по аркадным канонам. Точнее будет сказать, игрушка умеренно тяготеет к упрощенному геймплею, не позволяя себе окончательно и бесповоротно "опопсеть", превратившись в характерное приставочное творение.

А управление и вовсе хитро не по-консольному. Помимо стрелок есть еще шесть (удивитесь!) клавиш, ответственных за телодвижения скейтбордиста в полете. Насколько успешно вы будете тыкать кнопками, покручивая стрелками, настолько эффектными получатся "извивания" спортсмена в воздухе. Кстати, на первых порах придется руководствоваться апробированным много раз и везде весьма эффективным "методом тыка". Молотим по кнопкам, в диком экстазе наблюдая за очередной "комбой" подопечного. А "комб" таких будет превеликое множество. Останется позади даже великий "Мортал Комбат 3". Разработчики, по крайней мере, заверяют,

что из шестидесяти стандартных трюков при комбинировании может получиться порядка тысячи сочетаний. Круто, слов нет...

Но вернемся к игровому процессу. Сложно ли управление? Нет. Только с непривычки могут возникнуть небольшие трудности. Важно научиться "ловить" момент приземления скейтбордиста. Главное – почувствовать ритм, если вы находитесь в рампе. Тогда любая комбинация финтов – вам по плечу. С каждым новым прыжком спортсмен подлетает все выше, немыслимостью трюков заставляя игрока получать невыразимый кайф от содеянного. Нетрудно удариться телом о потолок и в результате упасть навзничь.

Тут нельзя не остановиться на падениях. То бишь, на очень немаловажной составляющей физической модели игры. Кривить душой не стану – откровенный провал. Игрок всегда падает одинаково... одинаково нелепо. Причем момент падения просчитывается машиной, без визуального оповещения игрока. Вот, казалось бы, прием исполнен удачно, и мы должны грамотно приземлиться, а нет! Скейтбордист, как чурбачок, спотыкается и неловко грохается на землю. Но все же положительный момент есть и тут. Как впечатляюще выглядит приземление (а вернее, падение) с высоты под шесть метров, когда вы выбираете неправильную траекторию полета, и вместо пологой поверхности под ногами оказывается плоский пол! Озвучен процесс одним сэмплом, крайне убогим. Но быстрое приближение земли (после таких "трюков" обычный человек сломался бы пополам) компенсирует звуковой провал.

А вот "комбы" действительно красивы. Можно просто кататься и прыгать, получая эстетическое наслаждение. А если сюда добавляется мотивация...

Хорошо... для начала

MTV Sports Skateboarding оставила благоприятное впечатление. Не последнюю роль в этом сыграла графика. Помимо интересного дизайна уровней, стоит выделить разнообразные, качественные текстуры и неплохую анимацию спортсменов. А вот исполнение трехмерных моделей все же оставляет желать лучшего: чурбачки – они даже в высоком разрешении таковыми остаются.

В общем, первый симулятор (в кавычках) скейтбординга получился. Единственное, что портит общение с игрой – отголоски приставочных концепций, которые то тут, то там дают о себе знать. Посмотрим, что предложат конкуренты. Ждем Tony Hawk's Pro Skater 2.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●●●○○○
Ценность для жанра	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.0

Время освоения: около 1 часа
Сложность: выше средней
Знание английского: не требуется



Отчаянный "нигга"

Леонтий Тютелев

Superbike 2001

Жанр	Мотосимулятор
Издатель	EA Sports
Разработчик	Milestone
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 500, 96 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Multiplayer	Split-screen, сеть

Кажется, этот мотоциклетный бум наконец-таки кончился. Помните, почти год назад виртуальные мотоциклы выходили чуть ли не каждый месяц? А все почему? Потому что раньше их почти не было. И земля для посева "пяти золотых" казалась очень плодородной. Вот и вышли разработчики в "чисто поле", зарыли в грунт кто по сколько монеток, а в итоге... в общем, поле то потом назвали именем "дураков", так как приз, который должен был достаться одному, в итоге оказался разделенным на много частей, и никакой отдачи от зарытых в землю денег разработчики не получили. Кто-то с горя пошел по свету, кто-то запил горькую, кто-то угодил в дом со смирительными одеждами. Устояли на ногах сильнейшие, сумевшие спустя некоторое время выпустить продолжения своих мотосимуляторов.

Сегодня синонимом слова "сильнейший" можно считать "богатейший". А с деньгами у EA Sports проблем не было давно. Подразделение Electronic Arts, завалив игровой рынок своей спортивной продукцией, обеспечило себе безбедную старость и... право на ошибку в случае провала нового проекта. Впрочем, ошибки как таковой с мотоциклами не было. Предыдущие произведения, а это, напомним, SBK World Championship и SBK 2000, являлись играми хорошего уровня. Достойными симуляторами. Поставив SBK на конвейер, издатели, совместно с разработчиками из Milestone, теперь ежегодно будут получать дивиденды, практически закрыв путь к мотосимуляторам для конкурентов.

EA Sports – как знак качества

Отличительной чертой всех произведений, несущих на себе логотип EA Sports, было и остается наличие официальной лицензии. Причем не какой-нибудь второсортной серии или ассоциации, а непременно лучшей спортивной лиги. Superbike 2001 – не исключение. Игра располагает лицензией мирового первенства по мотогонкам. Стало быть, все тут реальное: и мотоциклы (представлены команды, участвующие в розыгрыше), и гонщики, и, конечно же, трассы. Иными словами, воспроизведен чемпионат образца 2000 года. Уже это позволяет предположить, что игра получилась серьезная, основательная. С расчетом на придирчивого ценителя мотоциклов – человека, для которого важнее всего достоверная информация и реалистичный геймплей.

...Игра получилась серьезная, основательная. С расчетом на придирчивого ценителя мотоциклов

Список всевозможных опций находится именно на том уровне, к которому нас приучили EA Sports. И пусть в данном случае "знаменитые спортсмены" выступают всего лишь в роли издателей – сам факт "давления со стороны" EAS сказался на качестве работы Milestone. Проект выдержан

в духе лучших спортивных симуляторов американской конторы. И это, признаюсь, радует.

От простого к сложному

Традиционно, игроку предлагают несколько вариантов игры: быстрая гонка, одиночный гран-при, чемпионат и весьма полезная тренировка. Предусмотрено два основных вида сложности – аркадный и реалистичный, различаются которые весьма существенно. Если первый позволяет гонять в свое удовольствие по красивым трассам, наслаждаясь чудесными видами и упиваясь супербайковскими ускорениями, то второй требует немедленно сконцентрировать все внимание на вождении мотоцикла, показывая все сложности управления сверхмощным "велосипедом" на коварных трассах. Впрочем, внутри arcade или realistic вы можете, изменив ряд настроек, установить уровень сложности, и самый трудный вариант аркадного режима будет вполне сопоставим с легким реалистичным видом.

Тут все решают опции помощи, стандартные для любого современного симулятора. Сегодня уровень имитации с каждым следующим именитым проектом поднимается на новую ступень развития, и симулятор трехлетней давности уже выглядит как аркада. Поэтому, чтобы не отпугнуть неопытного игрока, и внедряются подобные возможности, которые теперь играют очень важную роль в деле освоения проекта. Ну а в случае с симулятором супербайков такая вещь особенно необходима. Поясню почему.



Подобный вид в мотосимуляторох тродиционно неудобен

Все дело в том, что мотогонщик, в отличие от того же пилота первой "Формулы", процентов на 70 задействует в управлении байком свое собственное тело. Правильная посадка, своевременные движения туловищем – все это обеспечивает более грамотное прохождение трассы. Не только мотоцикл несет пилота, но и пилот в какой-то мере несет мотоцикл.

Выглядит SBK просто бесподобно. Пожалуй, это лучший из хардкорных гоночных симуляторов в плане графики на сегодня

В "Формуле" же все сводится к грамотному манипулированию баранкой, газом и тормозом – в тесном кокпите особенно не подергаешься. Стало быть, управление супермотоциклом в игре – занятие куда более сложное, чем вождение болида. Не стоит также забывать, что вид от первого лица в мотосимах использовать крайне неудобно, а играть с рулевой установкой не рекомендуется. Вот какой коктейль получается в случае с компьютерным мотоспортом. Признаюсь, я не знал ни одного человека, который быстро научился бы хорошо управлять мотоциклом в реалистичной игре. Даже наш эксперт Драйвер однажды так обломался, что незаслуженно "опустил" Superbike 2000, назвав его неин-

тересным творением. Проблема, как мне кажется, одна: при вождении мотоцикла мы по привычке используем навыки управления автомобилем, что не просто неправильно. Такой подход неприменим!

Как пр-р-равильно р-р-рулить!

В машине все просто: сел, нажал газ, приступил к рулению. А вот если вы оказались в седле мотоцикла...

Давайте поговорим о том, как необходимо управлять супербайком в Superbike 2001, для того чтобы реально претендовать на победу в гонке. Лично я правильный алгоритм выработал далеко не сразу. Умение рулить досталось мне ценою многочисленных проб и ошибок, частых падений, после которых хотелось просто забросить игру и написать о ней что-то нехорошее. Благо, здравый смысл восторжествовал.

Управление построено следующим образом. Это стрелки, отвечающие за повороты, газ, тормоз, две клавиши переключения передач и пара кнопок, отвечающих за посадку гонщика в седле (высокая или низкая). Казалось бы, ничего сверхтрудного. Но не спешите делать скоропалительных выводов – чтобы умело пользоваться всем этим добром, придется изрядно попотеть.

Старт. Машина разгоняется. Необходимо принять аэродинамическую позу, дабы уменьшить коэффициент лобового сопротивления и подъемную силу, которая действует на переднее колесо мотоцикла, заставляя байк эффектно (но совсем не эффективно) вставать на дыбы. И вот он - первый вираж. Дальше – два варианта развития событий. Если поворот оказывается пологим, нужно просто притормозить и, не меняя посадки, пройти его под газом. Второй вариант – один из наиболее сложных моментов в игре. От игрока требуется эффективно затормозить и пройти связку крутых виражей "на грани фола". Торможение комбинированное, состоит из: высокой посадки (тело работает как парашют), переключения передач вниз (замедление двигателем), нажатия на тормоз. В высокой посадке байкер охотнее исполняет маневры, но и становится более чувствительным к вашим действиям. Тут очень просто раскачать мотоцикл и пошло грохнуться. Стоит следить и за углом наклона байка относительно дороги. Чуть переборщите – и мотоцикл улетит из-под пилота. Нам, кстати, еще повезло, что в большинстве современных симуляторов полотно треков ровное, как зеркало. В реальности даже небольшие неровности (которые вряд ли можно было воссоздать заметными в игре) сильно влияют на устойчивость мотоциклов в виражах.

И вот что в итоге получается. Игроку придется постоянно следить за правильной посадкой гонщика в седле, учитывая крутизну поворотов; ему надо будет очень осторожно заваливать байк на бок, избирать единственно правильную траекторию, стараться, чтобы гонщик не попал на кербовый камень ("козление" и, как следствие, падение). А еще переключать передачи, вовремя тормозить и не сталкиваться с соперниками. Повторюсь, самое главное, к чему надо приучиться – это варьировать посадку пилота.

Управление – основной момент в игре. Если научиться хорошо водить мотоцикл, остальное приложится. И еще. Потратив уйму времени на освоение игры, впоследствии вы гарантированно получите удовольствие от соревнований. AI силен. С ним очень интересно гоняться. А друзья наверняка оценят по достоинству ваше мастерство, когда вы на realistic без опций помощи красиво пройдете трассу. Впрочем, научившись водить, вы еще не до конца познали премудрости игры... Просто включите повреждения и... переходите на второй курс обучения :).

Don't trust drivers. Trust bikers

Когда проходила инсталляция, в меню показывали фотографии и игровые скриншоты. Причем с одинаковых ракурсов, на одних и тех же мотоциклах. И вот что я вам скажу. По качеству изображения скрины почти не уступали фото. Графика SBK2001 очень сильна. Даже на не шибко мощной машине можно получить приличную картинку, благодаря гибким настройкам детализации. В то же время нельзя сказать, что системные требования проекта завышены – хватит и средней конфигурации.

Выглядит SBK просто бесподобно. Пожалуй, это лучший из хардкорных гоночных симуляторов в плане графики на сегодня. Детализация и фотореалистичные текстуры – выше всяких похвал. Не зря же Milestone прославились несколько лет назад серией красивых игр Screamer.

Порадовал также и звуковой ряд. Каждый мотор обладает своим неповторимым рыком. Хорошо озвучены падения и прочие шумные действия...

В игре очень грамотная физическая модель (байки реально отличаются друг от друга поведением на трассе) и великолепная анимация движений гонщиков. Даже падения всегда выглядят логично и вполне натурально.

Закругляясь, скажу, что SBK2001 – это, несомненно, лучший мотосимулятор на сегодняшний день, и не верьте Драйверу, если он в своем слове скажет что-нибудь другое.

Reckless Driver комментирует:
Скажу только одно: не мое это призвание – мотоциклы. Да и не буду я их больше обозревать вообще. Никакого тебе ручничка, никакого заноса. Тугое управление. Постоянно надо принимать позы. Даже на месте покрутиться в этой игре не дают (и это при 160 силах!). Ну их в баню, эти мотоциклы. Не нравятся они мне. Я Драйвер, а не байкер!



● Такие эффектные массовые свалки!

Игровой интерес	●●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●●○○
Реализм	●●●●●●●●●○
Ценность для жанра	●●●●●●●●●○○

Рейтинг 7.9

Время освоения: от 30 минут
Сложность: выше средней
Знание английского: не требуется

Александр Лашин

The F.A. Premier League Stars 2001 и Football Manager 2001

Жанр	Футбольный симулятор
Издатель	EA Sports
Разработчик	EA Sports
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 433, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb RAM)
Multiplayer	n/a

Говоря языком поэтическим, "случилось страшное", выражаясь же просто и без затей, "все, трындец". Создание компьютерных игр полностью перешло из разряда того, что делается для души, высокого, так сказать, искусства, в категорию ремесла и заколачивания бабок.

Жанр	Футбольный менеджер
Издатель	EA Sports
Разработчик	EA Sports
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-II 333, 64 Mb RAM
Multiplayer	n/a

Даже апологеты спортивно-симуляторных игрищ, Великие и Ужасные EA Sports, уяснили (как ни прискорбно), что главное сейчас – количество казначейских билетов приятного зеленоватого цвета, отданных в магазинах за коробки с логотипом родной конторы. И приняли все меры для пополнения своих банковских счетов с наименьшими затратами человеко-часов.

Эту булочку я уже где-то видел...

Проясняю ситуацию. Обе игры, по большому счету, являются просто "мылом", то есть старыми макаронами под новым со... oops! Самое обидное, что ради последних игр второго тысячелетия (кстати, вы не находите забавным, что к концу года 2000-го все СМИ проснулись и "вспомнили", что тысячелетие на самом деле начинается в 2001 году?) эти негодяи даже не придумали нового соуса и оставили все по-старому. За это они получат от меня по заслугам. И именно то, что обе новые игры являются не совсем новыми, и побудило нас не писать две маленькие статьи с одинаковым содержанием (типа "вот, лентяи эдакие, опять продают ту же самую игру"), а написать вместо этого одну, большую :).

Обе новые игры являются не совсем новыми...

It's in the game

Театр начинается с вешалки (тьфу, блин, до чего же затасканное выражение!), а игры EA Sports – с умопомрачительных заставок. Скажу прямо – заставки хорошие. Футболисты там бегают, мячики пинают, голам радуются, так, очень искренне... Интродукции от EA Sports– это, скажу я вам, искусство, поставленное на конвейерное производство: вроде бы и знаешь на все 100%, что предстоит увидеть, а все равно смотришь и получаешь удовольствие.

Вслед за интро появляется меню, и остатки приподнятого настроения мгновенно улетучиваются – видимо, EA Sports окончательно решили использовать в играх надоедливый электронный "мьюзик", который я по безграмотности назову рэйвом (в случае чего коллега Леонтий поправит – он в этом разбирается получше (коллега... я не коллега, я начальник, понимаешь... ;) – Л.Т.). Ну, что поделать, до сих пор вспоминаю музыку из NHL 96 – что-то типа металла с налетом индастриальности... А вот к "электронщине" в чистом виде не лежит у меня душа, да и какая-то она тут чересчур навязчивая... А в менеджере вообще облом – музыки нет!!! Играть в полной тишине? Оригинально-с!

Звезды 2001

Первой в недра моего "цд-рома" отправилась Stars 2001. И сразу же после начала матча я начал ругаться всякими нехорошими словами: EA Sports поменяли управление, но оставили его настройку недоступной юзеру (испокон веков они воспитывали в игроках мазохизм и, надо же!, продолжают этим заниматься – Л.Т.)! Теперь за ускорение/навес/пас/удар отвечает соответственно комбинация клавиш "HBNM". Но самое интересное даже не это – финт, с помощью которого можно было бы без лишних напрягов обходить защитников, "висит" на кнопке Alt. Такой расклад не вызовет неприятностей разве что у пианистов, охватывающих одной рукой две октавы, но большинство из нас вовсе не такие. Поэтому приходится обходиться без финтов, плести кружева атак и выводить форвардов к воротам точными пасами. Спартаковские стеночки, забегания, переводы мяча... Это, на мой взгляд, гораздо лучше, чем ситуация с финтами в FIFA 2000, где можно было пройти форвардом половину поля, по-



Оротите внимоние но квадротную голову мончестерского форворда и обилие сомой ностоящей рекломы



● Победо в Лиге Чемпионов и зослуженный кубок

ми-таранами, "монструозными" защитниками и... практически такими же, как и раньше, вратарями, порой пропускающими голы аж из центрального круга. Конечно, забивать вы будете меньше, поскольку оборона компьютера станет чаще перехватывать пасы, успешно отбирать мячи у форвардов, становиться под удар и так далее. Но на конечном результате это практически не будет сказываться – победа, она и есть победа.

Тут, правда, необходимо сделать небольшое отступление и обмолвиться, что победа с крупным счетом значительно предпочтительнее, чем с минимальным разрывом. Дело в том, что за все успешные действия на поле даются строго по тарифу некие абстрактные звездочки. Не получил кар-



● Для того, чтобы прокочоть Энди Коуло по моксимуму, мне потребоволось всего-то три дня игры и десяток выигранных мотчей но среднем уровне сложности.

путно накручивая защитников, как детей, впервые вышедших играть в футбол.

В принципе, общую направленность "Звезд 2001" можно охарактеризовать как "тупая аркада с претензиями на симуляторность". Хм, поскольку эта фраза может быть не совсем правильно истолкована, я, дабы не уподобляться некоторым нашим сотрудникам-аркадоненавистникам :) , поясню, что на самом деле имелось в виду под словами "тупая аркада". Тупая игра не потому, что она аркада, а потому, что она тупая, с массой сомнительных условностей. К примеру, постигнув принципы забивания голов на rookie level, вы без труда будете забивать и перейдя на premier, то есть уровень сложности с форварда-



● С судьей, кок обычно, спорить бесполезно...

точек (у них это зовется fair play) – 25 штук, получил твой игрок Man Of The Match - еще пятьдесят. Предоставляются звездочки и за количество забитых голов, но не просто так, а чрезвычайно хитрым способом. Есть просто goals, а есть star goals. Последнее – это "феноменальные" голы, которые типа под силу только настоящим звездам. На практике же – это удачные удары из-за пределов штрафной или с самой ее границы, которые при уяснении некоторых принципов игры исполнять не так уж и сложно.

А вот система забивания голов со штрафных вызывает у меня праведное негодование. Подкручивание мяча сделано до боли неудобным способом – надо самому указывать, по какой части мячика футболист, разбежавшись, зафигачит ногой. Спасибо хоть, что не нужно указывать, какой стороной стопы (внешней или внутренней) придется бить. Нет, серьезно, ну не знаю я, как подкручивается мяч, тем

более, что футбол – это не совсем бильярд (да ну? – Л.Т.) и там, по логике, система должна несколько отличаться ввиду того факта, что нога и кий не совсем одно и то же.

Наконец-то хороший AI!

Остается еще несколько моментов, на которых я хотел бы заострить ваше внимание. Первое – это то, куда деваются абстрактные звездочки, дающиеся по завершении матча. На них можно покупать новых игроков. К слову, купив футболиста и попытавшись тут же его продать, вы столкнетесь с жуткой несправедливостью. Покупали вы его, скажем, за 320 звезд, а при продаже максимум, что вам предлагают клубы, готовые укрепить свой состав оным тружеником кожаного мяча, это 180-200 звезд. Блин, за кого нас вообще держат?!

Также эти звездочки могут пойти и на более полезное дело – на прокачивание футболистов. При этом у меня возникает вопрос следующего содержания. Вся команда, значит, трудилась, побеждала, голы забивала, а получить все плюшки, то есть баллы в характеристики (которые, кстати, тоже измеряются в звездах трех категорий – бронзовых, серебряных и золотых) может тихий и неприметный чувак, который весь сезон сидел на скамейке запасных и ни разу (теоретически) не выходивший на поле? Теоретически – потому, что на самом деле такого не может быть из-за того, что в игре применяется чумовая фишка – игроки устают. Но не просто там еле-еле бегают к концу матча, что встречается на каждом шагу, а УСТАЮТ. И на следующий матч выходят уже не со 100% готовности, а с 80%! И периодически футболистов надо сажать на скамейку – чтоб отдыхали, так сказать, и набирались сил для предстоящих боев вселанетного масштаба. Вот это действительно полезное нововведение!

Не могу не замолвить пару добрых слов о программистах, занимавшихся искусственным интеллектом. В кои-то веки в футбольной игре появился действительно классный AI. Полузащитники и защитники подключаются к атакам! Вы когда-нибудь видели в FIFA 2000 защитника, прибежавшего в чужую штрафную? А здесь такое бывает, пусть не часто, но бывает ведь! Если в FIFA 2001 интеллект будет хотя бы на уровне Stars, то за ее успех я спокоен.

Не могу не замолвить пару добрых слов о программистах, занимавшихся искусственным интеллектом. В кои-то веки в футбольной игре появился действительно классный AI

А вот теперь EA Sports получат от меня три больших половника дегтя. Первый за то, что чемпионат сделан по-дурацки! В лиге чемпионов нет группового турнира, там просто идет турнир с выбыванием, как во всех кубках. Непорядок. Второй – за то, что мало футболистов. Например, в Манчестере есть Гэрри Невилл, даже комментатор называет его не просто "Невилл", а именно "Гэрри Нэвилл". Проблема только в том, что Фила Нэвилла нет. И многих других тоже нет. Опять непорядок.

И, наконец, управление. Не в том смысле, что неудобно и перенастраивать нельзя, это ерунда. В EA Sports, по-видимому, держат игроков за полных дебилов и отобрали даже возможность переключать футболистов в обороне, доверив это дело компьютеру. Причем часто получается так: я почти догоняю форварда соперника, который приближается к моей штрафной в районе правого ее угла, а тут раз – и под моим управлением оказывается другой защитник, находящийся в левом углу штрафной. Результат – еще один гол в моих воротах. Знал бы, кто конкретно придумал такое, заказал бы коврик с его фотографией, положил бы перед дверью – ноги вытирать :) .

Тренер 2001

Поиграв пару дней в Stars, я приступил и к новому старому менеджеру. Если вы уже ожидаете настолько же глобальных разборок, как и со Stars, то успокойтесь – здесь я буду лаконичен, как никогда. В игре были замечены две новые фичи, о которых и сообщу.

Первая – возможность "ускоренных" тренировок. Это когда за месяц-два игрок становится из середнячка

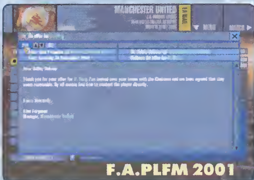


● Определяем тактику на матч

● Именно здесь бесследно исчезают нервные клетки геймеров – формирование составов



● Вы думоете, это гол? Ничего подобного, кок роз из токих позиций форварды, кок провило, может



● Таким оброзом в игре совершоются все действия – современные менеджеры роботоют только через e-mail!

чуть ли не звездой местного масштаба, или просто-напросто травмируется. Так не бывает! Я это точно знаю, нельзя в срочном порядке научить игрока точно бить по мячу или отбирать мяч без нарушений! На это требуется гораздо больший срок.

Вторая фишка – не совсем игровая. В наличии имеется редактор команд, с возможностью поменять название, форму, стадион, имена и характеристики игроков.

Все! Больше тут нет ничего оригинального, за исключением интерфейса, который все же получше, чем год назад. Все так же при просмотре матча защитники плетут идиотские круговороты пасов, забивают как угодно, но только не так, как это делается на настоящем футбольном поле. Нет полной статистики матча. Скажите, вы любите покупать старую вещь за новую цену? А EA продают практически тот же Premier League Manager 99, но только с другой цифрой, уже во второй раз. На этом предлагаю перейти к следующему пункту нашей с вами программы.

В игре были замечены две новые фичи. Все! Больше тут нет ничего оригинального, за исключением интерфейса, который все же получше, чем год назад

Look and see

Обе игры используют движок от FIFA 2000, слегка модифицированный, правда, в каждой игре по-своему. В Stars 2001 - в сторону улучшения. Очень красивые яркие текстуры, отличные движения игроков, очень хорошие модели. Только вот головы у них того... "Папа Карло поленился и не стал особо обрабатывать то, что находится на плечах Буратино, так и оставив башку деревянного сынульки поленом, слегка тронутым напильником". Чересчур уж квадратно. Но, в принципе, смотреть можно. А вот трибуны не радуют: плоская цветастая масса с торчащими из нее флагами, колыщущимися на ветру... После NHL 2001 – совсем не катит. И спрайтовые полицейские, стоящие на бровке. Плоские и отвратительные.

В Premier League Manger 2001 движок "Фифы" был изменен в худшую сторону. Для менеджеров – неплохо, но в целом - так себе. Блекло и невыразительно. А если сравнивать с новым хоккеем – то вообще позор.

По мелочам

Обе игры довольно-таки глюкавые. Например, в менеджере я вписал в графу "менеджер" свое имя, а, начав игру, в первом же "мэйле" увидел обращение вроде "Dear Alex Ferguson". Проверил – так и есть, остался Фергюсон. Почему? В систему перемещений игроков между основой и резервом я так и не смог въехать. Там машина типа помогает их перемещать, а на самом деле мешает и очень сильно злит. Например, хочу я перетащить Фила Нэвилла из запаса второй команды в резерв основной – ничего подобного, как бы насмехается компьютер. Требуемый спортсмен оказывается где угодно, но только не там, где хочу его видеть я. В Stars лучшего игрока матча почти всегда дают компьютеру. Я побеждаю со счетом 10-1, а Man Of The Match – у них. И 50 звездочек за него – тоже. Это не по-спортивному.

Зато у обеих игрушек довольно приятный и удобный интерфейс. В Stars оный, правда, слегка страдает приставочностью, но в целом все довольно неплохо. Звук хорош и в аркаде, и в менеджере.

Обобщая

Менеджер – отстой и неприкрытая попытка срубить зелени на чувствах фэнов. Если играли хоть в одну из предыдущих игр – не покупайте. Если не играли – не покупайте тем более. Скоро выйдет новый Championship Manager – там-то уж можно будет развернуться по-настоящему! Stars – неплохая аркада, но и не более того. Учитывая то, что к моменту появления этого номера в продаже появится FIFA 2001, советовать ее кому-либо абсурдно. Впрочем, эта игра, по крайней мере, оправдает потраченные на нее деньги, если вы являетесь страстным поклонником английского футбола.

The F.A. Premier League STARS 2001:

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Управление	●●●●●●●○○○
Ценность для жанра	●●●●●●○○○○

Рейтинг 7.2

Время освоения: до 1 чоса
Сложность: средняя
Знание онглийского: не требуется

The F.A. Premier League FOOTBALL MANAGER 2001:

Игровой интерес	●●●●●○○○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●○○○○○
Сбалансированность	●●●●●○○○○○
Ценность для жанра	●●●●●●○○○○

Рейтинг 5.1

Время освоения: от 0.5 до 5 чосов
Сложность: средняя
Знание онглийского: не требуется

Старков Петр aka At Let

NHL 2001

Новая игра или всего лишь add-on?

Интересная получается штука! Вышел HMM 3, появились к нему продолжения. По всему игровому миру гул недовольства. Несколько новых карт, несколько новых юнитов, чуть подправлены картинки, а продается как новая игра. Или играют все в Diablo 2, и, еще не дождавшись выхода продолжения, уже ругаются. Опять же несколько новых полян, юнитов, картинок, а бабки надо выкладывать по полной. А вот выходят каждый год симуляторы хоккея от EA Sports с новыми игроками, составами, чуть улучшенной графикой, несколькими оригинальными возможностями, и вялый ропот "ничего нового" тонет в шквале голосов, выносящих очередной NHL если не в первую, то в стабильно вторую десятку рейтинга игр.

Жанр	Хоккейный симулятор
Издатель	EA Sports
Разработчик	EA Sports
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 333, 64 Mb RAM, 3D (16Mb)
Multiplayer	Интернет, сеть

Стоит ли любителям компьютерного хоккея ежегодно приобретать новые версии игры? Бросать свои сбережения в копилочку гиганта игровой индустрии?

Думается, что перед тем как описывать новое произведение EA Sports, надо бы разобраться в этом парадоксе. Действительно, стоит ли любителям компьютерного хоккея ежегодно приобретать новые версии этой игры, или достаточно вручную подправлять списки игроков команд в прошлых творениях и не бросать свои сбережения в копилочку гиганта игровой индустрии? Итак, обратимся для начала к истории.

Немного истории для понимания момента

Где-то с 96-го по 99-й годы все было довольно ясно. Бурный рост технических возможностей PC стимулировал развитие графики игр, что само по себе являлось веской причиной для замены полюбившегося (или чем-то не устраивающего) хоккея на новый. Дальше – сложнее. В NHL 99 графика уже вышла на тот уровень, после которого возможны были только косметические (впрочем, весьма приятные) изменения. Физическая модель движений хоккеистов также стала если не беспрекословной, то вполне реальной, оставалось исправлять лишь мелкие недочеты, в основном у вратарей. Буйная заставка с использованием тяжелой музыки если и не приелась, то, по крайней мере, уже не настолько возбуждала.

В такой ситуации остается совершенствовать, если можно так выразиться, интеллектуальную сторону игры. Причем разговор идет не только об AI, а скорее о логике происходящего, о тактике матча, о возможности проведения комбинаций и, самое главное, о способах взятия ворот и методах защиты от них.

Оглянемся, как развивалась эта составляющая игры по мере выхода предыдущих симуляторов, и попытаемся понять, чего мы ждем от предложенного нам NHL 2001 и, вообще, ждем ли мы чего-нибудь?



● Портрет индейского лидера

Этапы большого пути

NHL 96 явился торжеством комбинационного хоккея. Количество передач в комбинации было неограниченным, хотя наиболее эффективной была схема в три паса с завершающим "раскатом". Некоторые игроки, с соответствующими характеристиками, забивали прямыми ударами. Существовала возможность на дриблинге "накрутить" всю команду соперников и забить после выхода один на один. Сила спортсменов разнилась в огромных пределах, то есть существовали вообще безнадежные хоккеисты и те, кому все давалось "просто так", которыми можно было управлять даже совсем бестолковому человеку. Основные методы защиты – отъем шайбы на дриблинге или перехват паса. В принципе, особых претензий к NHL 96 не было. Некоторые стенания по поводу легких голов в исполнении Брета Халла, Эрика Линдроса или Люка Робитайла присутствовали, но техничный игрок всегда мог компенсировать это превосходство великих за счет командной игры. Несмотря на быстрое устаревание графики NHL 96, этот симулятор продержался в обращении довольно долго.

NHL 97 – тот самый случай, когда лучшее – враг хорошего. Тем более что лучшей там была только попытка перейти к трехмерной графике. Ос-

новная комбинация – выход один на один с проездом мимо неповоротливых защитников. Обмануть вратаря было несложно любым игроком. Необходимость в перепасовке отсутствовала, единственной защитой был "чекинг", но из-за бестолковости хоккеистов данный прием оказался весьма трудным для исполнения.

NHL 98 прибавил не только в графике, но и в игровых моментах. Вернулись комбинации с "раскатом", появился смысл в передачах, стали возможными разнообразные тактики и расстановки. Однако недоработка физической модели и явный баг (игрок, замахнувшись, мог по диагонали проехать всю чужую зону мимо парализованного вратаря и неповоротливых защитников) свели усилия программистов на нет.

И вот – самое интересное. NHL 99 ознаменовал своим появлением решающий рывок в графике и создание практически совершенной физической модели. Именно с этого момента стало страшновато за будущее. Казалось, что все последующие игры окажутся просто микродополнениями к имеющемуся. Однако к логике игры вопросы были. Основные голы забивались с прямых ударов из разведанных точек на площадке. Плюс практически гарантированный гол с добивания. И хотя для выведения игрока на ударную позицию требовалось некоторое мастерство, скоро все сошло на прогон стандартных комбинаций, завершающихся ударом с точки или выходом на скорости к воротам под нужным углом. Защищаться было очень трудно, в первую очередь, перекрывая направления движения нападающих. Чрезвычайно важной стала игра вратарем, которым можно было закрыть угол от прямого броска. В NHL 2000 таких голов практически не осталось, если машинный вратарь пропускал простой бросок, то дело было в его явной усталости. Зато игроки защищающейся команды перестали препятствовать нападающим противника бросать с края ворот в дальний от вратаря угол. Практически, защита свелась к управлению голкипером и судорожному его смещению на противоположный край ворот. Но против хороших форвардов зто помогало слабо, и счета были явно не хоккейными.

В общем, такая ситуация. В каждом из предлагавшихся нам симуляторов при казавшемся сначала очевидном улучшении по сравнению с предыдущими версиями, были допущены какие-либо просчеты в игровом процессе, заставлявшие любителей компьютерного хоккея ждать следующего сима, покупать его и получать почти то же самое, но в новой коробке. Думается, что такая ситуация нас совсем не устраивает.



● Знаменитый овертойм 4x4

Если отвлечься от околохоккейной "бижутерии", по большому счету, мне лично все равно, каким образом нашвырять машине или живому сопернику два десятка шайб за десять минут, прямыми щелчками или выходом под углом к воротам. И если никто не против того, что Буре, Демитра или Брет Халл забивают голы значительно лучше других, важно, чтобы толковый человек при грамотной игре имел возможность нивелировать зто преимущество за счет мысли и мастерства в управлении. Да и играть в хоккей по правилам волейбола, выучив одну комбинацию, единственным игроком, неинтересно, какой бы порядковый номер у зтого хоккея не был.

NHL 2001 преспокойненько и без всяких проблем идет на "допотопном" Pentium 200MMX при 32-х мегабайтах "оперативки"

Вот такие тревожные мысли преследовали меня, когда я запихивал в устройство для чтения компакт-дисков очередное произведение EA Sports.

The Show Must Go On

Может быть, тем, кто первый раз взял в руки произведение от EA Sports, до вышесказанного дела нет. Также, наверняка, есть множество любителей спорта (причем как компьютерного, так и реального), которым внешняя сторона дела гораздо интереснее, чем мучительные изыски сути игры. Таким людям любое произведение из серии NHL можно рекомендовать без сомнений. И NHL 2001, безусловно, держит марку.

При изучении многочисленных preview, скриншотов и прочих обещаний разработчиков мне становилось страшно. Заверения в нереальной красоте графики заставляли экономить деньги на пропитании семьи, откладывая их на тотальную замену моей игровой машины. Но впоследствии выяснилось, что (барабанная дробь) NHL 2001 преспокойненько и без всяких проблем идет на "допотопном" Pentium 200MMX при 32-х мегабайтах "оперативки". Правда, обязательно наличие ускорителя, но зто уже даже не вчерашний день. Так что прячьте ваши денежки по банкам и углам – апгрейд не нужен!

Оформление же, как и в предыдущие годы, сделало заметный рывок вперед. Дошло до того, что разработчики вообразили, будто их детище выглядит ничуть не хуже, чем настоящие ледовые битвы. В качестве подтверждения своей правоты они создали вступительный ролик на фрагментах из игры.

В целом же, убранство интерфейса сохранило тенденцию к здоровому аскетизму, хотя и использует многочисленные бегающие надписи и летающие символы. Музыка от агрессивной все больше скатывается к не раздражающей. На площадке же вообще происходит волшебство. Ни одна телевизионная трансляция не даст вам такого богатства красок, звуков и захватывающих коллизий, кои доступны теперь в компьютерной игре. Все главные персонажи глубоко объемны, пропорциональны, а главное, чрезвычайно похожи на своих прототипов. А лица! Физиономии хоккеистов выполнены очень тщательно, вплоть до щетины (которая, как может даже показаться, состоит из отдельных волосков), мешков под глазами и (наверное, вставных) зубов, блестящих, словно после употребления одной из самых рекламируемых зубных паст.

Мало того, эти физиономии постоянно что-то выражают, жуют, подмигивают – одним словом, корчат гримасы, соответствующие ходу игры. EA Sports не скрывают своей титанической работы, постоянно давая множественные крупные планы.

Поведение хоккеистов на площадке также стало разнообразней и веселей. Они спорят с судьей, дают друг другу советы, массируют уставшие руки, проверяют клюшки. Со скамейки то и дело высовываются тренеры и что-то грозно кричат на ошибшегося, по их мнению, арбитра. Если травмировали игрока, на поляне появляются люди в спортивных костюмах, пытающиеся сделать ему массаж, а если не помогает, под руки уводят бедолагу в медпункт. Драк осталось приличное количество, но они более скоротечны и поэтому не утомляют. Короче, жизнь на льду в симуляторе бьет ключом.



● Эдди Белфор по кличке Орел

Комментаторы прежние. Впрочем, иначе быть не могло, ведь они так точно соответствуют настоящим НХЛовским. А вот зрители стали гораздо лучше разбираться в хоккее и уже не визжат от радости, когда их команда забивает гол при счете 0:15.

Игра приобретает остроту, когда периоды доминирования одной команды сменяются на моральное преимущество другой. Причем все видно наглядно. Очень интересная находка

Словом, в этом компоненте EA Sports, как всегда, не подвели, хотя зря, что с игроков перестали слетать шлемы :) .

Лучше меньше, но больше

Основные режимы игры в NHL 2001 остались практически прежними, но есть кое-какие нововведения. Появилась интересная возможность создавать свои команды. Если вам надоело, что московский "Спартак" никак не может попасть в элиту российского хоккея, перенесите его сразу в НХЛ, чего уж там мелочиться! Куда-то пропал режим тренировок, а, учитывая, что для вращения хоккеистов теперь можно использовать отдельные клавиши, в комбинации с которыми очень любопытно варьировать направлениями паса и способами бросков по воротам, эти самые тренировки очень пригодились бы.

Кстати, наконец-то в доступной форме предоставлена возможность по управлению силой команды оппонента. Помимо известного деления на уровни общей сложности и выставления "бустов" игроков и вратарей, теперь можно просто отрегулировать точность бросков противника, мощность его силовых приемов и т.п.

Для любителей годами играть в один и тот же симулятор сохранены режим карьеры и драфт новичков.



● Савещание на скамейке запасных

Для квалифицированного пользователя

Перейдем теперь к происходящему на площадке с точки зрения непосредственно игры в хоккей.

Начнем с того, что, несмотря на детализацию крупных планов, игроки на поляне стали более... схематичны. Не пугайтесь, это вовсе не плохо, ведь теперь практически исключены неувязки, связанные с трудностью в манипулировании детализированной фигуркой. Реагировать на развороты хоккеисты стали как единое целое, а не как отдельные руки, ноги и корпус по очереди. Около каждого управляемого спортсмена и у владеющего шайбой противника висит обозначение в виде молоточка (крутой малый) или крюка клюшки (бомбардир), так что вы теперь сразу видите, кто надвигается на ваши ворота или угрожает вашему же форварду.

Голы в этом хоккее забиваются разнообразнейшие. Но, во всяком случае, пока первое место занимает раскат. Ура! Хвала комбинационной игре. И дело даже не в том, что нападающие перестали забивать прямыми ударами или, наоборот, диагональными из угла в угол, просто теперь вратари довольно ловко перемещаются из угла в угол (правда, стали много запускать между ног), а защитники не маются ерундой, а занимаются своей прямой обязанностью – охотой за нападающими противника. Кстати, самому управлять оборонительной линией стало куда сложнее. Так, пропа-



● Напутствие тренера

ла "всепогодность" зацепа клюшкой. Теперь этот прием не гарантирует того, что неприятель прекратит свое движение и начнет извиваться, как змея. Да и вытягивая клюшку в погоне за нападающим, ваш игрок побежит куда медленнее. Некоторая трудность и с Big Hit. По-настоящему он будет действенным, если вы придадите своему защитнику движение в сторону соперника. То есть, если мимо вас проезжает нападающий, а ваш игрок стоит к нему боком, не мучайтесь зря, нажимая клавишу. Такое усложнение компенсируется уже упоминавшейся возросшей грамотностью защитников. Они и без ведома играющего горазды бросить противника через, извините, задницу или огреть его клюшкой по позвоночнику. Опрокинутый мощным силовым приемом, соперник будет лежать на льду гораздо дольше, чем просто упавший в сутолоке.

По-настоящему продуктивной стала игра у бортов. Теперь мало прижать противника к борту, надо еще выцарапать у него шайбу. А борта в описываемом симуляторе очень красочно гнутся, угрожая рассыпаться и упасть на зрителей. Правда, пока этого я не наблюдал.

Хочу рассказать об очень интересном новшестве. В левом верхнем углу экрана теперь расположена небольшая диаграмма. Цветной столбик перемещается от вашей команды к сопернику, характеризуя *моральное преимущество* той или иной команды. Причем это преимущество моментально сказывается на ходе матча. Если вы доведете этот столбик до максимума в свою сторону, то игроки вашей команды поймают кураж (что обозначится пульсирующим красным цветом на управляемом хоккеисте), и тогда их практически невозможно обогнать или остановить. Изменяется этот показатель в зависимости от любого действия на площадке. Бросили по воротам – вам плюс, словили силовой прием – минус. Забитые голы, выигранные драки, нанесенные травмы, затяжки времени, пробросы, выигранные вбрасывания – все это влечет за собой изменения. Благодаря этому становятся возможными непрерывные штурмы ворот, появляется смысл в присутствии на площадке полицейских. Игра приобретает остроту, когда периоды доминирования одной команды сменяются на моральное преимущество другой. Причем все видно наглядно. Очень интересная находка. Отрадно, что творческая мысль разработчиков не стоит на месте.

Играя с 14-го сентября (выход демо-версии) многие представители Московской Хоккейной Лиги не смогли найти какого-либо стопроцентного приема гарантирующего взятие ворот

Если с другом вышел я

Ближе к завершению хотелось бы представить на ваш суд мысли по поводу пригодности NHL 2001 для игры в многопользовательском режиме. Разумеется, проект поддерживает все мыслимые виды коллективных соревнований: модем, сеть, Интернет (правда, учитывая качество большинства наших провайдеров, по-моему, не совсем нам доступный) – все на месте.

А вот по поводу того, как будет выглядеть игровая сторона дела, я попросил поделиться своими соображениями чемпиона Московской Хоккейной Лиги (материал о ней можно прочитать в одном из предыдущих номеров НИМ или на сайте www.mhl.ru) сезона 1999-2000 Ивана Маркина:

"Хочу отметить, что игроки, управляющие тем или иным клубом, получат в свое распоряжение хоккеистов с максимально приближенными к реальным показателями. В этом году создатели не стали пасовать перед авторитетами звезд, а опирались на безжалостную статистику. Так, если знаменитый Теорен Флери показал процент голов – 0,06, то и в игре у него Accuracy будет соответственно 59. А вот молодые звезды сделаны довольно прилично. С другой стороны, хорошие голы забивают в основном именно игроки с приличными показателями. То есть уделом середняков станет разрушительная черновая работа и случайные взятия ворот.

Стоит также заметить, что, играя с 14-го сентября (выход демо-версии), не только я, но и многие представители нашей лиги не смогли найти какого-либо стопроцентного приема, гарантирующего взятие ворот. Это говорит о том, что волейбольных счетов, как в прошлом году, ждать не приходится, шанс есть у всех".

От себя хочу добавить, что коллективная игра, по-моему, является вершиной любого спортивного симулятора. Но в NHL 2001 разработчики приложили все усилия, чтобы даже просто соперничать с машиной было чрезвычайно трудно и интересно.

Так что же мы имеем в итоге?

EA Sports осталась верной своим традициям. Очередной симулятор сделал шаг вперед в плане развития зрелищности и играбельности. Радуют новшества, как в оформлении, так и в самом процессе игры. Но больше всего хочется надеяться, что разработчики сделали честную попытку доставить нам удовольствие от NHL 2001 и избавить поклонников от такого привычного чувства скорого разочарования.

Пока, во всяком случае, все выглядит именно так. Тьфу, тьфу, тьфу... (стучу по дереву).

Игровой интерес	●●●●●●●●●◐
Графика	●●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Дизайн	●●●●●●●●●◐
Ценность для жанра	●●●●●●●●○○

Рейтинг 8.9

Время освоения: от 10 минут до года
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Со мной так бывает очень и очень редко. Посмотрев на игру единожды, впоследствии предпочитаю не менять к ней своего отношения. Тут либо любовь с первого взгляда, либо... не любовь. С Midtown Madness 2 все вышло как-то наперекосяк. Заочно познакомившись из-за плеча брата с новым произведением Microsoft – продолжением нашумевшего и так мне понравившегося (сразу) прошлогоднего хита, я вынес однозначный вердикт. Полный "сухьхь", игранию не подлежит. Давить!..

MIDTOWN MADNESS 2

(умиротворенный-после-шести-часов-ММ2)
Reckless Driver

Жанр	Аркадные гонки
Издатель	Microsoft
Разработчик	Angel Studios
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-II 433, 96 Mb RAM, GeForce
Multiplayer	IPX, TCP/IP, Modem (MSN Gaming Zone)
	Windows 95/98

Но прошло время, и настал мой черед усесться за баранку, дабы пронестись "с ветерком" по улочкам, переулкам и проспектам Сан-Франциско и Лондона. На стадии подготовительных мероприятий скептицизм давал о себе знать, заставляя повсюду выискивать какие-то недочеты и погрешности, чтобы, тыча в них пальцем, произнести с законным негодованием: "И ЭТО претендует на звание хита! Облажался ты, Билл, пойдя по пути легкого сруба бабок путем использования зарекомендовавшего себя с положительной стороны "брэнда"!"...

...И будь на месте ММ2 какая-нибудь другая игра, ведь так и осталась бы непонятой и опущенной! НО! В прошлом году я назвал первую часть "Городского Безумия" моей игрой и от своих слов не отрекаюсь. Кто-то скажет, что плоха графика и грубы модели автомобилей, кто-то припомнит невнятную физику... А лично для меня тут важнее всего геймплей. И поверьте, в части игрового процесса проект остался верен атмосфере автомобильного безумия и хаоса. Он по-прежнему оригинален и стопроцентно узнаваем. Более того, вышел на новый уровень...

...А когда пришла пора играть, когда я проехал первые переулки на впечатляющем восьмицилиндровом Ford Mustang GT, на дикой скорости под визг покрышек пролетая повороты и балуясь ручничком, весь скептицизм как сквозь землю провалился. Передо мной вновь была моя игра.



● Доже но током овтобусе можно громотно уткнуть полицейского в дерево



● А кто скозол, что "Жуки" не умеют летоть? Вы? Провильно! Зото они хорошо подоют

Что новенького?

Облысеть мне тут же, если я смогу назвать творение Angel Studios действительно новой разработкой. Судите сами: тоже название ;) , тот же движок, те же (плюс, естественно, новые) машины. Но много усовершенствований и новшеств по сравнению с первой частью. Вот с них-то давайте и начнем.

Во-первых, города. Если помните, прошлый колесный боевик проходил на улицах Windy City, в народе больше известном под кодовым названием Чикаго. Игроку был представлен неплохо детализированный кусок знаменитого мегаполиса. Теперь нас спешат обрадовать аж двумя "поселениями". Это Сан-Франциско и Лондон. Что ж, выбор богаче. Ну, а если учесть, что каждый город представлен увеличившимся в размере куском, то общая прибавка в

удельной массе предложенных локаций составляет ни много, ни мало 120-140 процентов, ядрить! Есть где погулять!

Города воспроизведены, конечно же, не в точном соответствии с действительностью. Они несколько упрощены и огрублены. Но все же. Если вам доводилось побродить рядом с достопримечательностями указанных "населенных пунктов", то в игре вы непременно прослезитесь, обнаружив Трафальгарскую площадь, Big Ben или Вестминстерское Аббатство. Конечно же, куда там без Golden Gate и знаменитых улиц-горок с трамвайными путями в Фриско, с которыми мы имели честь познакомиться в великом и прекрасном Driver.

Проработка улиц, будь она неладна, недалеко ушла от первой части. Много динамичных объектов третьего плана, с видимым удовольствием участвующих в безумии, которое устраивает очумевший игрок.



● Ушел... Впрочем, как и все остальные пешеходы

Во-вторых, появился новый режим игры. Называется он Crash Course. Характеризуется впервые примененном в MM подобии сюжета. Завязка проста до неприличия. Игрока увольняют с работы, а богатый дядя снисходит до того, чтобы помочь несчастному "поднять" денег. Правда, довольно-таки странным образом. Вы должны будете овладеть приемами экстренного вождения, сдав ряд тестов, а затем принять участие в безумных гонках по городским кварталам. Подарок – дорогущий автомобиль. Культовый. Aston Martin или Hummer (почти "Хаммер").

Конечно же, обширней стал бокс, набитый автотранспортом. Встречаются и прошлогодние машины и новые. Среди последних хочется выделить "заряженный" Mini Cooper, чья мировая премьера еще не состоялась, тюнинговый "Новый Жук" RCI да лондонское такси с тяговитым дизельным двигателем.

Все остальное в игре практически без изменений, если не считать нового оформления проекта. Не зря в народе говорят, что от добра добра не ищут.

Сначала все было плохо и не было смысла, но потом тучи над собственной головой развел MM2, продемонстрировав свой самый главный аргумент и большой козырь – азартный игровой процесс

Bad news

Если выше я имел наглость повествовать в положительном ключе, то нижеследующая часть рецензии злобно и бесстрашно обличит MM2 в его очевидных грехах. Люблю я это дело. Итак.

В игрушке, где ставка делается на динамизм геймплея, не последнюю роль играет графика. Общеизвестный постулат. В первом "Бешенстве" визуальная часть игры хоть и не заставляла валиться со стула замертво, воздавая хвалу полигонным страстям, но все же свою долю заслуженных аплодисментов уверенно брала.

Как уже было сказано, в продолжении задействован старый engine, но, выражаясь языком компьютерным, улучшенный и дополненный. Однако это "на бумаге", которую подстилали под свои шариковые ручки представители Angel Studios в небезуспешной попытке создания пресс-релизов. А "овраги"? Их есть. И "по ним ходить".

Сегодня графика Midtown Madness выглядит неактуально. А если сказать жестче – она морально устарела. С головой выдает графический позор даже интерфейс. То место, где нам предлагают выбрать машину. Возьмем-ка Audi TT. Что мы видим? Нет, до того беспредела, что предлагал "по сходной цене" шестой "Тест Драйв", дело, к счастью, не дошло. Но от этого, вы уж поверьте мне, Маленькому Вкшмуку, легче не становится. Ведь даже стандарт пятого NFS (вовсе не первый на сегодня) не применим, если речь идет о качестве моделей автомобилей в MM2. Ну, а живописные "железобетонные" композиции городов, подобия достопримечательностей и вовсе ужасны. Еще штрих. Квадратные дороги. Как это? Пологой "вгорки" в игре вам не найти. Авторы не смогли отказаться от косых в третьем измерении дорог. Плохо. А вот SCI в номинально третьей "Карме" внесли необходимые поправки в программный код, и, ты только погляди, как засвер-



● Лондонская достопримечательность и "зоряженный" "Жук"



Да здравствует автомобильное безумие!

кал новыми красками и гладкими поверхностями некогда мрачный и сероватый Carmageddon.

Звук, как говорится, что доктор прописал. Путешествуя на запредельных скоростях по Лондону на тамошнем "Кэбе", я то и дело ловил себя на мысли, что вместо сердца пламенный... дизель. Однако охотная "крутильность" движка аж до 8 тысяч оборотов сводила на нет все усилия, создаваемые звуковым эффектом мотора, – верить в такую прыть "солярочного" мотора я себе не позволял. Каково же было мое удивление, когда я выяснил, что двигал колеса действительно дизель. Это, кстати, наглядно иллюстрирует ситуацию с физической моделью. Еще раз позволю себе возмутиться. Вы когда-нибудь слышали о дизеле, который крутился бы до восьми тысяч оборотов в минуту? Я – нет.

А пешеходы! Ловкости и прыти любого лондонского дедушки в плаще позавидует первоклассный ниндзя

Оттянись в полный рост!

А теперь – заключительная часть моего монолога. Самая приятная. Тут я говорю о том удовольствии, которое получил, наматывая круги и отмеряя прямые по квадратным дорогам Midtown Madness 2.

Как я уже заметил выше, сначала все было плохо и не было смысла, но потом тучи над своей головой собственными руками развел ММ2, продемонстрировав самый главный аргумент и большой козырь – азартный игровой процесс.

Вы взяли в руки клавиатуру (положите немедленно на стол, так удобнее), джойстик, геймпад, руль или даже мышку, одолели километр пути и, если вы истинный любитель горячих гонок, попали. Madness теперь вас не отпустит, а будет прочно удерживать своими цепкими лапчонками. Заставит забыть о примитивной (по большому счету) графике, стремных деталях внешнего декора авто и не впечатляющих текстурах. Вы не заметите всего этого в пылу борьбы, пытаясь подчинить себе несущийся по узким улочкам на огромнейшей скорости автомобиль.

Игрушка максимально далеко отошла от жизненных реалий, подтверждая свое призвание. А именно – нести радость людям. Все отдано в жертву веселью. Физическая модель откровенно упрощена. (Кстати, мой вам совет - пользуйтесь рулем, так как баранка нивелирует некоторые недостатки игры, добавляя перцу в процесс вождения). Встречный транспорт – не более чем пустые картонные коробки, которые созданы для украшения улиц и исполнения роли преград гонщикам. А как еще его звать-величать, если тяжелые грузовики легко въезжают нам на крышу при лобовом столкновении, переворачиваются даже от несильного удара? Солидные деревца разлетаются, как сухие палки, от въезда в них автомобиля. Что еще? А вот! Дизель опять же... А пешеходы! Ловкости и прыти любого лондонского дедушки в плаще позавидует первоклассный ниндзя. В общем, для того чтобы создать картину абсолютно безумной гонки по городу в час пик, соревнования, воплощение которого в реальности станет возможным лишь в случае нахождения секрета бессмертия и вечно полного кошелька, авторы пренебрегли всем тем, чем нужно было пренебречь и своего добились.

Концы в воду

Как описать безумный сон или великолепный спецэффект. Да никак. Это надо один раз увидеть, чем много раз услышать или тем более прочитать. С Midtown Madness ситуация похожая. Если охарактеризовать "статичные" составляющие проекта, такие, как графика, звук, интерфейс, я смог, то вот живописать тут прелести игрового процесса – увольте. Повторюсь еще раз. Геймплей – наиболее сильная составляющая Midtown Madness 2. Это ли не комплимент любой игре?

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●●●○○○
Ценность для жанра	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.5

Время освоения: 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Путешествие по метрополитену!

Леонтий Тютелев

V-Rally2: Expert Edition

Жанр	Аркадные гонки
Издатель	Infogrames
Разработчик	Eden Studios
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 366, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb)
	Windows 95/98

Осень пройдет для меня в ожидании выхода продолжения раллийного симулятора от Codemasters – Colin McRae Rally 2. Именно первую часть этой игрушки все знающие толк в гоночных симуляторах люди по сей день считают лучшим произведением, имитирующим раллийные соревнования. А пока бета-тестеры вылавливают баги, подвернулся шанс вновь усесться за руль world rally car. В редакцию попал диск с продолжением известного приставочного хита конца девяностых V-Rally. Называется проект весьма многообещающе - V-Rally 2: Expert Edition.

В прошлом году портированная с Sony PlayStation первая часть игры имела незавидную участь быть рассмотренной нашим горячим парнем по прозвищу Маленький Вкшмук в одной упряжке с другим "раллийным проектом", название которого обозначенный автор очень удачно исковеркал как Во Srally. Конечно, на фоне этого музейного образца программистской глупости V-Rally хоть что-то из себя представляла. Но вот по сравнению с другими проектами, откровенно говоря, "не котировалась". Красивая приставочная графика, но никудышная физическая модель и полное пренебрежение раллийными постулатами. Плохо.



● Вся игра – сплошные скольжения (зоносы)

К счастью, разработчики сделали нужные выводы, взглянув на лица дегустаторов, оценивших вкус прогоревшего куска теста, призванного когда-то стать первым блином, в продолжении попытались избежать досадных промашек. Признаю, новый проект выгодно отличается от предшественника. А от конкурентов?..

Шоу

Итак, перед нами приставочный порт. Хм, интересно, прямо в тему моего ежемесячного "Слова"! Давайте знакомиться с "чужеземцем".

А чужеземец, между прочим, вовсю пытается косить под своего парня, показывая нам красивейший видеоролик. Настоящие раллийные автомобили вытворяют "фигуры высшего пилотажа". Действо демонстрируется с впечатляющих ракурсов, заставляя сердце игрока биться в учащенном ритме. Мы предвкушаем скорую встречу с шедевром. Да, очень красивый ролик...

А потом настроение немного портит корявенький (явно консольный) интерфейс, в котором нельзя... Как вы думаете, чего нельзя делать в меню игры? Правильно, пользоваться мышкой. Стриктли, как грится, прохибитет. Вот так. Но не беда. Лично я отношусь к этому с пониманием. Зачем мудрить, какую-то там "хвостатую" приспосабливать, если вполне достаточно трех ударов по "ентеру", и... let the show begin!

В качестве шоу, понятно, выступа-



● Два кекса в "Субару Импреза". Пилот и штурман всегда улыбаются, что хорошо видно но повтарах

ет самый обыкновенный чемпионат. Ведь именно в этом режиме игры разработчики, как правило, демонстрируют "товар лицом", выставляя напоказ все трассы, автомобили, возможности по настройке машины, алгоритм повреждений и т.д. В общем, шоу началось. Где актеры?

Богатый гараж

Актерами следует считать "мировые раллийные машины" – подготовленные по специальным законам бывшие некогда серийными образцы. А нука, покажитесь! *Двери гаража медленно отворяются под загадочную музыку, в ослепительном свете прожекторов появляются полуголые манекенщицы с табличками, на которых выведены названия машин. Проходим вглубь бокса и видим красивые четырехколесные создания...* Шутка.

Но реальность все же не разочаровывает по той простой причине, что V-Rally 2 содержит в себе джентльменский набор раллийных автомобилей. Машины, в соответствии с правилами, раскиданы по группам. Они открыты все сразу, что подтверждает желание авторов порадовать нас самым настоящим симулятором. На душе становится приятно. А когда выбранную машину прямо в интерфейсе демонстрируют "в динамике" с наиболее впечатляющих углов, становится совсем хорошо...

Тошнотворная кабина

Но довольно. Начнем чемпионат. Для начала вам предложат только Европейское первенство, где каждая локация содержит по 2 спецучастка. Маловато, но для разминки – в самый раз.

Перед началом первенства можно пробежаться по опциям... О! Предусмотрена возможность смены типа резины. В игре несколько вариантов раллийных покрышек от французской Michelin. Для гравия, асфальта, грунта, снега, дождевых гонок. Такой список льстит самолюбию любой вчерашней аркады.

Опытный игрок сможет изменить передаточные отношения коробки передач. В общем, минимум настроек программисты игре обеспечили. Пригодится ли гаражный труд во время гонки?

Отмашка флагом, и мы в пути. По привычке выбираем камеру изнутри автомобиля. Да-да, тут есть и такой вид, который иногда игнорируют даже настоящие симы. Что мы видим? Под носом очень хорошо прорисованная трехмерная кабина, есть руль и руки пилота, бросается в глаза красивое тонированное в верхней части лобовое стекло, которое дает отблески... Смотришь и умиляешься. А вот когда приходит пора ехать, проходить первые повороты... начинает тошнить. И вовсе не от поганой графики или убогих спецэффектов. Начинает в буквальном смысле слова укачивать. Скорость нереально велика, а контролировать перемещения машины крайне сложно. Камера дергается таким образом, что приходится переключать вид на позицию сзади. Сразу становится легко и просторно.

Первые метры V-Rally 2 красивыми следами от колес, скользящих по гравию в примитивном контролируемом заносе, перечеркивают все надежды встретить хоть жалкое подобие симулятора. По моим наблюдениям игрушка стала еще аркадней, чем предшественница. Чем это обусловлено?..

Просто, девушки...

...Во-первых, откровенно упрощенной физической моделью. Если двигатель раскручивается до 9 тысяч оборотов за полсекунды, это не может вдохновить серьезного игрока. Если автомобиль "впадает" в занос в любом повороте и безропотно скользит в нужном направлении, серьезный игрок может этого просто не понять. Если после кувырков машина моментально устанавливается в нормальное положение и как ни в чем не бывало продолжает путь, серьезный игрок может простонапросто обидеться. А вот рядовому геймеру все это скорее всего придется по душе.

В общем, проект только прикиды-

Опытный игрок сможет изменить передаточные отношения коробки передач. В общем, минимум настроек программисты игре обеспечили. Пригодится ли гаражный труд во время гонки?



Мокрея ток просто не догноть!



"Воксхолл Астро" но себя не похож...



● Зимо получилось хорошо

Ну, а если оценивать V-Rally 2 именно с позиций максимального развлечения и веселья, то надо будет признать, что в этом плане он весьма силен

вался симулятором. Настройки, поломки, на исправление которых дается лимит времени (как в настоящем ралли), штурман – все это не более чем украшения в игре. Для того чтобы геймер не забыл о том, что играет в раллийный проект. Мишура.

Ну, а если оценивать V-Rally 2 именно с позиций максимального развлечения и веселья, то надо будет признать, что в этом плане он весьма силен. Разнообразные трассы, изменчивая погода и время суток, красивые перевороты, заносы, пыль из-под колес, надрывный штурман. Все это вместе дает положительный результат. Игровой процесс на хорошем уровне. Хотя, если сравнивать с лучшим, по моему скромному мнению, аркадным симулятором ралли - SEGA Rally 2, то сравнение такое будет все же не в пользу рассматриваемого сегодня произведения. Все-таки у программистов "Сега" гораздо больше опыта по созданию настоящих приставочно-автоматных гоночных хитов. А Eden Studios пока только учатся.

Удачный порт

Завершение рецензии, как правило, характеризуется разговором о графике. Зачем ломать традицию? Поговорим о визуальной стороне проекта.

Если коротко, то радует. В целом. Но коротко нельзя, читателя это не устроит. А поэтому...

Глядя на V-Rally 2 в действии, нельзя и подумать, что перед нами находится самый обычный порт с морально (и физически) устаревшей, находящейся одной ногой в гробу, PSX. Потому как виды, что открываются взору игрока, детализация и быстродействие позволяют думать, что с самого начала игра разрабатывалась для ПК. Не знаю, использован ли новый движок, или же глубоко прооперирован старый, но результат налицо. По части графики проект стоит в одном ряду с сильными жанра сего. Игрушка демонстрирует потрясающее быстродействие и максимум спецэффектов в предельно высоком разрешении даже на средней машине. Количество кадров в секунду настолько велико, что плавность вывода картинки на экран монитора сражает наповал. Конечно, графика не идеальна (местами не понравились модели автомобилей), но все же смотрится вполне "презентабельно".

Подвело звуковое сопровождение. Дабы скрыть бедность набора эффектов во время гонки (кроме рева двигателя и голоса штурмана почти ничего нет) авторы поставили нам "музон". Его можно охарактеризовать очень емким слэнговым словом "закос". Под немецкий "Рамштайн", довольно средний. Мелодий мало и они надоедают.

В целом, игрушка неплохая. Но из разряда проходящих. По-настоящему интересна она будет тем, кто не в восторге от сложных симуляторов, но погонять на красивых настоящих машинах любит. В общем, добротный аркадный проект, каких не так и много.



● Зрители нотурольно бросаются вроссыпную. Обротите вниမание но классно прорабатанные грязные брызги на кузовеf

Reckless Driver комментирует:

Странно, но факт. Тютелев абсолютно прав. И насчет тошнотворной кабины. И насчет красивой графики. Даже про звук не соврал. А вообще, игрушка очень быстрая. Она быстро понравится, позволит очень быстро покататься на машинках и... так же быстро надоест. Может быть, встроенный редактор трасс продлит общение с игрой.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Управление	●●●●●●○○○○
Ценность для жанра	●●●●●○○○○○

Рейтинг 6.6

Время освоения: 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов
при участии Леонтия Тютелева

Спортивное счастье

Что за обозначение такое придумали – "спортивная игра"? Бесит.
Почему-то, если речь идет о виртуальном автомобиле, все непременно интересуются: аркада или симулятор, если о самолете или вертолете – то же самое. А если в игре человек гоняет по площадке мяч или шайбу, то это обязательно "спортивная игра". Безапелляционно. Как диагноз.

Если в гонках куча настроек и правильный просчет сцепления авто с дорогой – это симулятор. Если для вертолета учитывается эффект земли или у самолета масса изменяется по мере расхода топлива – тоже... Все это настолько очевидно, что геймер без раздумий определяет, что ему нужно. А вот "спортивная игра" не показывает свой характер с первой секунды, она может притворяться долго и со вкусом: спортивный симулятор – аркадой, а спортивная аркада – симулятором. Геймер в недоумении... Страдает, мучается, а потом плюет на все эти "спортивные игры" и идет играть в Quake!

Наастоящего Симулятора, учитывающего все факторы спортивной игры, не существует и существовать не может

На самом деле все очень просто: есть спортивные симуляторы, а есть аркады. А данный материал лишь поможет вам разобраться что к чему. Давайте выявим характерные признаки Настоящего Спортивного Симулятора...

Я знаю три слова...

Во-первых, что такое симулятор? Это игра, имитирующая некий процесс с максимальной достоверностью в рамках геймплея.

Что такое геймплей? Это то, что получается в результате поисков разработчиками компромисса между желанием авторов игры дать правдивую картину мира и ограниченными возможностями геймера (ограниченными в том смысле, что, управляя виртуальным объектом, игрок лишается части функций нервной системы: обоняния, осязания, ощущения пространства, ощущения вибрации...).

Руководствуясь подобными выводами, можно смело сказать, что мы волей-неволей выдаем желаемое за действительное и Настоящего Симулятора, учитывающего все факторы спортивной игры, не существует и существовать не может. А раз так, то в целом мы можем выделить некий круг "хороших манер спортивного игростроения", следуя которым создатель делает именно спортивный симулятор, а не что-то другое.

Любой сим (как мне кажется) получается из взаимодействия трех составляющих: среды, объекта и человека.

По отношению к рассматриваемому жанру это триединство расшифровывается так. Среда – это поле, корт, стадион (то есть покрытие и, если дело происходит на открытом воздухе, погода). В роли объекта выступают мяч, клюшка, бита, баскетбольное кольцо. Наконец, человек в спортивных играх – это спортсмен со своей индивидуальностью, психологией личности и командной психологией, физическими данными и возможностями (и "невозможностями", о чем нередко забывают создатели игр).

Именно взаимодействие этих составляющих, при условии их достаточно достоверной имитации, и дает право игре называться Спортивным Симулятором.

Среда

Правильно воссозданная среда в спортивном симуляторе – это уже полдела. Проблема вот в чем: в этом жанре важны две характеристики среды (то есть места соревнования) – это погодные условия и физическая достоверность покрытия.

Данные параметры не столь значимы в симуляторах хоккея и баскетбола, так как эти игры проходят в закрытых помещениях на постоянном по фактору скольжения-сцепления покрытии, мало изменяющемся по ходу действия (хотя в хоккее лед после окончания матча совсем не похож на лед перед начальной сиреной). А вот в симуляторах футбола или тенниса эти параметры играют существенную роль (жаль, но еще ни разу по-настоящему не сыграли – во всех современных теннисных играх фактор динамического влияния качества покрытия на игру проигнорирован – Л.Т.). Ну, а так как футбол – самая популярная спортивная игра не только в реальности, то на нем и остановимся.

Специфика футбольного симулятора в том, что качество (и качества) покрытия поля сильно зависит от погодных условий, которые, в свою очередь, могут существенно изменять стиль игры (например, от имитации сильного ветра разработчики почему-то часто отказываются).

Особенно хорошо влияние покрытия прослеживается в играх FIFA 98, 99, где, на мой взгляд, потрясающе имитировалось "мокрое" поле. Вести матч на такой поляне было чертовски трудно – тяжелый намокший мяч даже после сильных пасов не желал высоко подниматься, борьба на "втором этаже" ограничивалась, и приходилось играть в короткий, резкий пас. Качественный дриблинг в таких условиях был затруднен, а силовые приемы нередко приводили к травмам. Надо было судорожно изменять тактику и стратегию командной игры, уплотнять и разделять защиту (дальние удары – бич божий для вратаря в дождливый день). Да... эти две игры, пожалуй, наиболее близко подошли к идеальной имитации футбольного покрытия, к величайшему сожалению, утраченной в полностью "попсовой" FIFA 2000.

А вообще, правильное отражение физики поля, безусловно, должно стать правилом для всех разработчиков спортивных имитаторов. Ведь как



● Если роньше логотип EA Sports являлся зноком качество любой спортивной игры, то сейчос...

здорово, покопавшись в настройках стратегии команды, создав идеальную защиту, блестящую среднюю линию и замечательный дуэт нападающих, обломаться, выйдя на газон и увидев... снег, который рушит на корню все тактические заготовки (а на этот случай в реальности существуют прогнозы погоды, которые по идее должны заблаговременно, на этапе подготовки к игре сообщаться игроку – Л.Т.).

Ну, и небольшая придирочка. Ни для кого не секрет, что основным режимом игры в спортивном симуляторе является регулярный чемпионат какой-либо иноземной державы. Так вот. Иногда бывает очень неприятно видеть, как моя команда в середине июля в Испании борется с местным клубом в... снегопад. Вывод: генератор случайных чисел – это, разумеется, хорошо. Но здравый смысл быть ДОЛЖОН!!!

Объект

Если предыдущая глава прошла под знаком футбола, то уместно будет эту посвятить в основном хоккею. Почему? Все дело в том, что в хоккейном поединке участвует наибольшее количество игровых объектов: спортсмен здесь управляет снарядом не напрямую, а посредством клюшки, что является дополнительным фактором игры.

Рассматривать компьютерный хоккей я буду на примере творений EA Sports (странно, если б на каких других :) – Л.Т.). Отнюдь не потому, что ничего другого не видел. Просто NHL Powerplay'98 от Acclaim и произведения Fox Sports не идут ни в какое сравнение с NHL Hockey.

Так вот. Первые игры серии были откровенными аркадами. Почему? То "жонглирование" шайбой, какое в них практиковалось, а так же реакция шайбы на соприкосновения с бортами и игроками никак не укладывались в нормы физической модели нашего с вами измерения. Да и взаимодействие клюшки и шайбы говорило о том, что программа не разделяла физическую модель игрока на две составные части: клюшка была продолжением руки, что, согласитесь, не совсем правильно.

Перелом наступает в NHL 97, где впервые в серии был применен полностью трехмерный движок и обновлена модель поведения объектов. Я не могу точно сказать, повлиял ли переход в 3D на физику игры, или сами авторы осознали, что со столь несерьезным геймплеем двигаться дальше нельзя, но факт остается фактом – высота, скорость, инерция, угол отражения и масса перестали быть в мире NHL абстракцией. Теперь игроки наслаждались вполне реалистичными отскоками шайбы от игроков, клюшек и бортов, соразмерной начальной силе удара высотой полета.

Поверить же в раздельный просчет руки игрока и зажатой в ней клюшки мне удалось только в NHL 98. Именно тогда Майк Вернон отбил шайбу, летящую в пустые ворота (он неосмотрительно вышел из них, перекрывая простреленную линию у пятачка) ВНЕШНЕЙ КРОМКОЙ КРЮКА КЛЮШКИ (долгие годы Replay этого эпизода умилял меня и всех моих друзей прямо-таки до слез). То есть необходимо было повернуть клюшку вокруг своей оси на 90 градусов, выпрямить руку по максимуму и точно поставить ее на пути шайбы.

Хочется сказать о сетке измерений. Сетка измерений – это позорный атавизм, который остался нам в наследство от спрайтовых игр и слабых компов. Он заключается вот в чем. Игровая среда делится программой на равновеликие промежутки по всем трем измерениям (этакие кубики – Л.Т.) и все физические расчеты ядра программы огрубляются до значения координат. Примером может быть незабвенный Q2 (хоть и не спортивный симулятор, но для примера самое оно!), где траектория прыжка строилась по набору точек, а движение между ними хоть и рисовалось, но ядром программы не учитывалось. Зачем это делается? Дело в том, что при подобных расчетах любой объект (даже трехмерный) можно представить как нематериальную точку с нулевыми значениями высоты, длины и ширины и просчитывать ее движение не в реальном времени, а как бы "по клеточкам" координат. Налицо экономия процессорного времени с одной стороны и... подмена реальной физики суррогатом с другой.

Чем подобная профанация грозит в жанре спортивных симуляторов? Неточностью в расчетах, что очень, очень существенно, так как главной целью спортивных игрушек является доставка некого объекта (мяча, шайбы...) в некое место (ворота, корзина). Здесь считанные сантиметры (а зачастую даже и миллиметры) играют решающую роль. Накладки, происходящие по вине сетки измерений, всем известны – нереалистично большое количество штанг (просто компьютер так просчитал, в смысле - упростил), "мертвые точки" (места на поле, откуда забить можно всегда, независимо от других условий).

Кстати, "мертвые точки". Одна из них погубила такую потрясающую игру, как NHL 99, где шайбы, посланные из нее, точнехонько сыпались над предплечьем вратаря прямо в сетку – игра превращалась из Хоккея в занимательное представление по штурму/защите этой ахиллесовой пяты команды. (Разве что с баскетболом ситуация чуть менее плачевная. Контакт мяча и кольца в NBA Live 2000 просчитывался вполне достоверно. Но только лишь мяча и кольца. В остальном же ситуация была стандартная: из-за огрубления просчетов движения мяча игрок получал массу легких перехватов, блок-шотов и данков. – Л.Т.)

Все это – забота будущих поколений разработчиков. Надеюсь на их успехи.

Человек

Человек. Венец природы (так раньше в книгах умных писали), суть смесь социального и природного. Социальное – это психология, а природное – это его физические данные и ограничения.

Как здорово, создав идеальную защиту, блестящую среднюю линию и замечательный дуэт нападающих, обломаться, выйдя на газон и увидев... снег, который рушит все заготовки

Вначале о природном, ибо оно, грубое и зримое, давно и с успехом имитируется разработчиками.

Простейшее – это усталость. Игра, где спортсмен не устает по ходу матча, уже не может считаться полноценным симулятором. Очень желательно, чтобы усталость была пропорциональна не времени от начала игры, а работе, проведенной игроком на поле с учетом его индивидуальных особенностей. Это очень хорошо представлено в сериях NBA Live и NHL. Посмотрите, например, за действиями Сергея Федорова – он успевает побывать и в атаке, и в защите, проводя короткие, но очень емкие периоды на поле. Да, он быстро выдыхается. Но и восстанавливается с не меньшей скоростью.

Зададимся вопросом. На что должна влиять усталость в спортивном симе? Только ли на скорость перемещения спортсмена? Разумеется, нет: посмотрите на уставшую пятер-



● Та самая FIFA 99, та самая Испания, тот самый снег

ку в NHL 98-2000 – хоккеисты постоянно “мажут”, создают огромное количество брака при передачах, озлобленно, но малоэффективно действуют при проведении силовых приемов. Нечто похожее мы видим и у игроков NBA Live 98-2000.

Не менее важно и ощущение индивидуальности спортсмена. Причем, индивидуальности реальной, а не представленной в виде красивых циферок в разделе статистики.

Что я подразумеваю под индивидуальностью? Умение Денниса Родмана раз за разом обставлять под щитом более высокорослых оппонентов и собирать по 20 подборов за матч, филигранные выходы один на один Майка Модано и Павла Буре, мощь Шака, бешеный напор и самоотдачу Сергея Федорова, мастерство художественного паса Стива Айзермана и грубую силу защитников полицейских вроде Уве Круппа. Пусть они, виртуальные спортсмены, и отличаются чем-то от своих прототипов, у них есть главное – узнаваемость в игре. Они не похожи друг на друга. И это – главная особенность при имитации человека.

Но, показывая индивидуальность каждого члена команды, нельзя забывать о его спортивной специализации: защитник не может играть в атаке столь же успешно, как нападающий. И это часто забывается разработчиками...

Лишь один простой пример: ВО ВСЕХ играх серии FIFA вратаря можно заменить полевым игроком. Причем качество игры новоявленного Тихонова будет нисколько не хуже!

Подобный интимный нюанс можно объяснить только одним – североамериканским происхождением разработчиков.

Но имитация индивидуальности – это не основное. Гораздо важнее показать психологию человека, изменчивость его эмоций и сложение этих эмоций в общую атмосферу, общий настрой команды на игру.

Ведь хорошо известны случаи, когда сильная, собранная из игроков экстракласса команда неожиданно проигрывает аутсайдеру. Всех этих “звезд” как будто подменяют: невнятные передвижения, бракованные пасы, удары в небо, постоянные штрафы... Команда не настроена играть. Она, что называется, “встала”. Сколько раз я видел подобные симптомы и в FIFA, и в NHL, и в NBA Live. И это замечательно, когда лучший бомбардир регулярно промахивается с трех метров, когда распасовщик от бога постоянно “дарит” шайбу противнику. Это игра. Настоящая игра, какой она и бывает в жизни. (Не знаю, не знаю. По-моему, подобных возможностей по передаче эмоционального настроя клуба у компьютера нет, а все дело лишь в разыгравшемся воображении игрока. Впрочем, это моя личная точка зрения – Л.Т.).

Все игры EA Sports передают командный и индивидуальный настрой на игру, но лишь NHL, по-моему, отслеживает такое явление спортивной психологии, как влияние гола

Все игры EA Sports замечательно передают командный и индивидуальный настрой на каждую конкретную игру, но лишь NHL, по-моему, отслеживает такое явление спортивной психологии, как влияние гола. Статистика Национальной Хоккейной Лиги свидетельствует, что очень большой процент шайб забивается как бы “парно” с разрывом в 20-40 секунд. Команда, вдохновленная успехом, еще примерно минуту играет на повышенных “оборотах”. Столь же выпукло в играх EA Sports показано влияние “разгромных” счетов – поверженная команда (разрыв в 3-4 гола) просто “опускает руки” и дальше ей можно забить еще столько же, а прессинг проигрывающих на последних секундах игры в NBA Live кажется каким-то безумием, танцем народов Экваториальной Африки. (В NBA Live безумие – это игра соперника на последних минутах заключительной четверти при счете в двачетыре очка в пользу игрока. Странно, но факт. До сих пор разработчики не привили своим “подопечным” классическую тактику преднамеренного фола и последующего быстрого трехочкового броска. Вместо этого соперник, даже проигрывая секунд за двадцать до сирены пару очков, может не решиться (!!!) выбросить “трешку” - Л.Т.).

Таков он – идеальный виртуальный спортсмен: человек со своими достоинствами и недостатками, сильными моментами и непредвиденными фиаско. Человек! И это – главное.



● Тот самый NHL 97

Приемы

Напоследок хочется немного поговорить о приемах борьбы, которые иногда подчеркивают атмосферу симуляции, а иногда оказываются дикими ляпами.

Доказательством симуляции процесса в FIFA 99 для меня стали возмущенные крики моих соперников (по сети) “ты делаешь подкаты очень злобно, а тебя не штрафуют”! Что ж, у меня секретов нет... Дело в том, что я делаю подкат, строго следя за положением ног нападающего. Необходимо улучить момент, когда подкат пойдет как “игра в мяч”, что скрупулезно отслеживается программой.

Не менее интересным (и жизненным) является прием “броска из-под защитника” в хоккее. Ведь такой бросок (когда момент удара не находится в поле зрения вратаря) значительно более сложен для голкипера. NHL 98-2000, по мнению моему и моих знакомых, отслеживает направленность и угол зрения у стражей ворот. Возможно, несколько примитивно, но все же.

Ляпами же изобилует любая игра. Голкиперы неумело перемещаются, мяч, летящий в ворота, вдруг оказывается в совершенно другом месте, но главное, что меня выводит из себя, так это игра головой.

Проследите в FIFA 99, 2000 стандартную атаку команды противника. Они перемещаются, жонглируя мячом с помощью головы! И пасы дают с головы на голову!

Я знаю (по слухам), что этим славился старик Пеле. Но не может же команда состоять из одних Пеле!

Противно, а главное – нереалистично.

Вот такой получился разговор. Немного наукообразный, но я искренне старался разбавить особенно сложные места шутками-прибаутками, а расчеты подкрепить примерами из жизни.

Жанр спортивных симуляторов сложен. Он основан на банальном, каждодневном (мы же видим спортивные трансляции гораздо чаще, чем летаем на самолетах и управляем гоночными болидами). Поэтому глаз “замыливается”, что, если учесть огромный поток игрового хлама, приводит к неоправданным оценкам и смешению спортивных аркад (где все просто и наивно - “бей-беги”) и спортивных симуляторов (с прилагающимся мучительным поиском выигрышной стратегии, подбора состава под погодные условия, смены пятерок в момент одиночного дриблинга и классических, многоходовых финтов гарлемского “разлива”) - жанра великих возможностей и неограниченного интереса. Самого динамичного, самого... Самого! ●

RPG • ADVENTURE



Шао-Линь против ниндзя

Как легко видеть, основную массу раздела составляют два мощных проекта, выхода которых ждали все. Ну, может и не все: BG 2, безусловно, у ролевиков со стажем не максимально теплые чувства, а довольно сдержанный интерес. "Молодежь" же, напротив, не знающая кто есть Брздли и не игравшая особо в работы Мастера, довольно-таки вяло ожидала выхода Wizards & Warriors, а по выходу даже разродилась парой весьма некомпетентных статей в электронных средствах массовой информации. Весьма уважаемых средствах, кстати, что тем более удивительно. Что там смогут создать наши конкуренты в печатной сфере пока неведомо, но у меня зреет подозрение, что W&W будет рассматриваться с аналогичных позиций тотального незнания матчасти.

В любом случае, из первых откликов и первых обсуждений на форумах становится ясно одно: можно считать открытым противостояние двух школ. Школы старой, ориентированной на партийный отыгрыш, на разнообразие классов и рас, на тонкие отличия в системе и главным образом именно на систему. Классическим представителем такого подхода является W&W, что, впрочем, неудивительно: папа Брздли был одним из самых активных игроков "Золотого века", когда старая школа господствовала.

Новый подход иной. Тут отдается явное предпочтение одногеройности, пусть и с завуалированной партией. За счет наличия заранее отработанных NPC появляется возможность в большей степени персонализровать персонажей, построить геймплей на их взаимоотношениях и истории. Это, безусловно, неплохо и по-своему интересно, но тут стоит отметить два момента. Во-первых, зто зачастую убивает все наработки старой школы, превращает генерацию из увлекательного процесса "игры в игре" в рудимент и сокращает число возможных стратегий развития и прохождения.

Второй, немаловажный вопрос, состоит в том, что зтот "новый подход" весьма и весьма не нов и уже довольно давно процветает на приставках. Правда, там зашли еще дальше, и даже главный герой имеет такую свободу от действий игрока, что лично мной воспринимается как еще один NPC. С богатой историей, мотивацией и "отыгрышем роли", но, увы, NPC. Пока, к счастью, до такого максимализма игры на PC еще не дошли, но явное неприятие молодым поколением игроков старых идей говорит о многом.

И возникает вопрос: логично ли после этого явного оконсоливания CRPG ругать приставки нехорошими словами и упрекать их в примитивности? Этично ли, в конце концов, зто? Принципиально ли? Конечно, партия W&W не столь выписана, как в BG 2, но как единое целое представляет собой куда более логичный организм.

Нет, не поймите превратно: я не против новой школы. Совершенно. BG, а точнее, все игры, построенные на движке Infinity были, есть, и останутся явлением в мире RPG, очередным, безусловно, самым успешным и корректным воплощением престарелой AD&D на наших голубых мониторах (по крайней мере до появления Pool of Radiance II, чего лично я ожидаю с нетерпением). Но в критике старых и, безусловно, добрых концепций народ заходит слишком далеко. Время одуматься! Время прикинуть, правильно ли противопоставлять зти две школы. Время попытаться слить воедино лучшее из обоих подходов. Кстати, подобная попытка будет сделана в Wizardry VIII, и мы с любопытством оценим, как зто у них получилось. Что интересно: первые известия о том, что в Wiz8 персонажи обзаведутся собственной Personality, которая перестанет быть банальным атрибутом, появились еще задолго до того, как, фактически, оформилось противостояние нового и старого учения.

Кстати! Чуть не забыл! Рейтинги у BG II и W&W, естественно, разные. Но мы ни в коем разе не подразумеваем, что одна из зтих игр лучше, а другая хуже (хотя я точно знаю – W&W круче! И.Ж.), они разные. Разные принципиально. И Боже упаси вас от резни на форуме RPG, подобной той, что во время оно потрясала Action: то грызлись фанаты UT и Q3. То есть, поясняю для людей, от зкшена далеких – Unreal Tournament и Quake 3. Их поклонники устроили тогда форменный бедлам.

Такие вот у меня мысли в зтот раз. Не грустные и не веселые. Нейтральные. Кстати, я соболезную всем людям доброй воли: Шумахер стал трехкратным чемпионом. Жуть.

P.S. В заголовке – название одного дрыгоножно-рукомашного боевика времен моего детства. О чем – убейте, не помню.



Новости

Симон, который не Петр

Очередную часть забавной адвентюры Simon the Sorcerer, носящую индекс 3D, ждут уже весьма и весьма давно, причем каждый раз ее сроки переносят на ближайшее время. Из-за этого, кстати, мы так по-человечески и не про-превировали сей любопытный проект: боялись, что не поспеем к выходу. Однако ж сейчас вроде как установлены четкие рамки: Рождество. Как полагаете, поздно пить "Боржоми" или еще есть смысл рассказать, что там и как?

Восьмые врата

Все больше и больше положительных новостей, подтверждающих окончание самого суперского долгостроя из всех долгостроев: Wizardry VIII. Из косвенных улик мы имеем: проходящий бета-тестинг игры, видеоролик, демонстрирующий невиданные доселе красоты, и слухи. Из прямых – дату выхода, первое ноября. Ну не праздник ли?

Кстати, музыку для игры будет писать Кевин Мантей, отметившийся саундтреками к Vampire: The Masquerade, King's Quest VII, JA 2. Даже, что характерно, и к кино успел помузицировать: "Крик 3" и "Факультет" тоже его ума дело. Авось и сейчас что путное выйдет.

Они тоже делают ЭТО

Кто они? Товарищи, ответственные за Planescape: Torment, самую настольную из всех CRPG, заслужившую за это обожание одних и неприязнь других (другие – это мы с Жилиным. Увы, нас мало. – А.А.).

Делают что? А реал-тайм ролевку с видом от третьего лица и на движке LithTech 2, с мультиплеером и в фентези-сеттинге. Ну не очаровательно ли? Да еще на домашнего приготовления системе. Я просто трепещу от предвкушения: сначала супер-новаторская Legends of M&M, потом этот, пока безымянный проект, который, сдается мне, будет схож с Легендами, аки брат родной. Если это вообще не одно и то же лицо.

Кстати, заодно все те же блек-айловцы собираются делать адд-он к Icewind Dale. Товарищ Айсман станет значительно харизматичнее, потому как, наконец, введут поддержку 800*600. Играть станет удобнее, играть станет веселее, ибо мелкие предметы теперь подсвечиваются на полу, как в главной RPG на сегодняшний день Diablo II. Также отметим появление специальных контейнеров и, главное, заметно сдвинутый вверх experience cap. Планку подняли почти до трех миллионов, что дает прямо-таки безграничные возможности для роста чаров.

Сюжет? О Господи, какой еще сюжет. Мы будем мочить Lonelywood. Может быть, даже в сортире. Для справки: Одиноколесск – это такой городок, неприметный и тихий. Там оленеводят оленеводы и рыбачат рыбаки, но с приходом партии вся эта идиллия кончится. Прелесть.

Вышла демка Острова Обезьян

И что?

Я посмотрел, поплевался. Сказать ничего не имею. Думал, позвать Сергеича – тот занят, ставит новые покрышки Brigestone на свой асфальтоукладчик. Показал Илье Николаевичу, но отдать побоялся: в последнее время он как-то стал злобно писать, размазывать игрушки фейсом по тейблу почище того же Сергеича после третьего стакана. Даже редактору показал, но тот уж неделю как в запое и депрессии – одна немецкая скотинка на одной красной итальянской машинке стала трехкратным чемпионом мира. Так что если и будет демо-превью, то только в следующем номере.

Кстати, а у вас есть Макинтош? Яблочный? Если да, прыгайте до потолка и смело пробивайте его буйною головушкой, ибо на этой бесконечно прогрессивной платформе он тоже появится. Портируют бедненького.

Гурпсизация всей Альфы Центавры

Система GURPS, придуманная Стивом Джексоном, хороша, как известно, тем, что с легкостью подходит под любой сеттинг. Так вот и плодятся новые эманации классических сеттингов: GURPS Cyberpunk, GURPS Traveller, GURPS Vampire (ужас-то какой!). Вот очередной проект будет именоваться GURPS Alpha Centauri, и, сами понимаете, будет разворачиваться в сеттинге, придуманном Мейером и Рейнольдсом. Что там такого уж оригинального можно придумать – Господь ведает, а я, увы, нет. Ну, в общем, покупайте наших слонов.

Массовый отток адвентюроделателей

Мы уже раза три, наверное, сообщали, что из LucasArts толпами сваливает народ. Та же участь, похоже, постигла Westwood: оттуда ушел некто Рик Гэш, ответственный за ту гадость, которая более известна как Legend Of Kyrandia, и пользуется незаслуженной популярностью на одной шестой части суши (а, может, и за пределами ея). Теперь он сам себе хозяин и создает очередное убожество под названием King's Rocket. Опять, небось, фентези, так его и растак.

One Ring for the Dark Lord, sitting on his throne

EA купила лицензию на все прибамбасы, финтифлюшки и фенечки (то, что зовется заморским словом "аксессуары"), связанные с трилогией "Властелин Колец". Причем не книгой Дж.Р.Р.Т., а кинотрилогией, которая вскорости выйдет на New Line Cinema, той самой, где Фродом играет Элайя Вуд, Гэндальфа – не Шон Коннери (это их основная ошибка), Арвен – Лив Тайлер (хе-хе, круто!), а Галадриэль милашка Памела Андерсон (шутка, шутка, расслабьтесь). Правда, не исключена вероятность появления новых игр. Помните, Interplay, во время оно сделал парочку игр по первым двум книгам эпопеи? Очень было мило и забавно. Неплохо бы повторить. Наливай.

In the land so dark, where I have to go?

Мама – анархия, папа – Анархонокс

Мало того, что не так давно его малость зарезали. На треть примерно, не дожидаясь перитонитов. А теперь еще и перенесли с конца этого года, с традиционно "рыбного" Рождества, на почти неопределенный срок. На 2001 год, а он большой и длинный. Ну что же, если я сказал "долгострой" - значит долгострой.

Подготовил Иван Жилин



Celebrity Deathmatch: Штырлиц против Ржевского

Владимир ВЕСЕЛОВ

Приключения поручика Ржевского

Однажды поручик Ржевский... Я прямо вижу, как ваше лицо само собой расплылось в улыбке. Есть такие имена-фамилии, любое упоминание которых вызывает улыбку, как звонок вызывал отделение желудочного сока у павловских собачек. Ну что же, именно на это и делают ставку отечественные игроделы, продолжая серию "квестов-анекдотов". Были Василь Иваныч с Петькой, был Штирлиц, вот и до бравого поручика добрались. Что дальше? Серия про Вовочку? Однако сомневаюсь, сами знаете почему.

Жанр	Adventure
Издатель	Доко
Разработчик	Сотурн плюс
Дата выхода	Ноябрь 2000 годо.



НЕ здоровая критика

Бета-версию игры мы смотрели всей редакцией. Знатоки тут же высказали массу критики, - бэкграунды (задники, то есть) недостаточно красочные, анимация не совсем плавная, загадки не очень сложные и т.д. и т.п. Ну что же, знатоки, они на то и существуют, чтобы критиковать все и вся, оценивая любое произведение с позиции высокого искусства. Но, извините меня, кто же оценивает с этой позиции анекдоты?

... выходит Штирлиц из чума, а там Петька, Василий Иванович и Ржевский с Windows 2000 трахаются. И что характерно – все евреи.

Анекдот не обязан потрясти вас до глубины души, заставить пересмотреть жизненные устои, открыть глаза на творящиеся в мире несправедливости. Над анекдотами следует смеяться, их нужно запоминать, а потом пересказывать друзьям и знакомым. Хороший анекдот дает двадцать секунд смеха (что, как известно, продлевает жизнь на втрое большее время), да еще, рассказанный раз десять в разных компаниях, может создать вам славу записного остряка.

Вполне возможно, что в литературоведении есть раздел, посвященный анекдотам, наверное, и диссертации защищаются, и исследования пишутся. Только ведь нормальным людям на все это чихать с высокой башни, вот и мы будем оценивать игру с позиции нормального человека.

"Я хочу иметь свое имение!"

Проснулся, значит, поручик Ржевский как-то со страшного бодуна... Ну погодите улыбаться-то, анекдот пока не начинался, наоборот, начинается все на трагической ноте – помер отец поручика (тоже поручик, и тоже Ржевский). Впрочем, нашего героя это как-то не очень расстроило, наоборот, подкрутив усы, поручик заявил: "Всегда мечтал пропить родовое именье", и тут же отправился претворять свою мечту в жизнь.

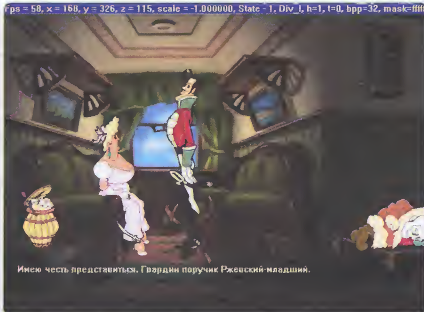
Но не тут-то было, как объяснил Ржевскому дремлющий у ворот родового гнезда поселянин, "Так ты, барин, уже увез именье-то, пропивать, должно



быть". Человек с менее здоровой психикой, чем наш герой, начал бы размышлять о вреде пьянства и пользе умеренности, но, не склонный к рефлексии поручик просто вскричал "Зарублю!", и помчался на станцию догонять самого себя.

Такова завязка игры, ну а дальше, участвуя в приключениях Ржевского, вы сможете побывать в притоне декадентов, у колыбели Мировой Революции и на борту "Наутилуса". Вы сможете помочь Родиону Раскольникову обзавестись "орудием производства" и узнаете, почему крейсер "Аврора" носит это гордое имя.

Как видите, все тут перемешано, запутано и непредсказуемо, как и положено в играх этого жанра. Тут вам и Чапай с Петькой, и Жорж Санд, и сборище металлистов. Так что совершенно не удивляет появление в конце игры огнедышащего дракона и украденной им девицы – сплошной фарс, одним словом. Впрочем, поединок доброго молодца с драконом окончится довольно необычно.







Что интересно, игроку где-то уже в четвертом-пятом эпизоде становится ясно за кем именно нужно гнаться и какие действия нужно предпринимать. А вот самому поручику чтобы что-то понять, нужно еще много где побывать и со многими персонажами поговорить. Вот и приходится игроку не разгадывать всякие хитрые загадки, а бороться с собственным персонажем. Скажем, пытаетесь вы направить Ржевского за прошедшей мимо девицей, а он вам говорит что-то типа: "Мамзели дело хорошее, но сперва нужно бы водки выпить", и отправляется в клуб.

Как видите, Ржевский в игре точно такой же, как в жизни... То есть, простите, в анекдотах. Недалекий, даже несколько туповатый, но зато неунывающий и ужасно обаятельный.

Здоровая критика

Объективности ради скажу, отмеченные знатоками недостатки в игре присутствуют. Действительно, игра могла бы быть более красивой и красочной. Можно отнести к недостаткам и то, что уж больно она короткая. Нет, эпизодов там много, разговоров хватает, предметов навалом, но вот все загадки решаются очень просто, напрягать мозговую извилину не приходится. Впрочем, помнится, после выхода "Штырлица" кое-кто как раз сетовал, что загадки там сложные и интуитивно не решаются. Будем считать, что на этот раз разработчики учли критику и исправились. Да и не предназначена игра для долгих раздумий, анекдот ведь. Если просто кликать на всем, следить за действиями поручика и слушать его "мудрые" сентенции, проведете часок-другой не самым скучным образом. А что еще требуется от анекдота?

Дмитрий Хомак

Штырлиц 2: Танго в пампасах

Штандартенфюрер СС фон Штирлиц. Культовый, народный в полном смысле этого слова герой, персонаж многих анекдотов, уже успел засветиться в мире компьютерных игр. Правда, под несколько видоизмененной фамилией – ШтЫрлиц, в связи с некоторыми расхождениями во взглядах с наследниками Юлиана Семенова, автора того самого, натурального Штирлица из "Семнадцати Мгновений"... но все равно – это был наш родной штандартенфюрер Максим Исаев. Жаль только, что при создании игры разработчики вдохновлялись не столько эпическим циклом истинно народных анекдотов об Исаеве-Штирлице, сколько вышедшей в первые перестроечные годы (о, сколько лет, сколько зим утекло!) книжкой "Как размножаются ежики" и ее продолжениями... Ну, так получилось.

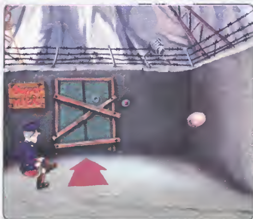
Вторая часть игры – на подходе, и снова по мотивам той же самой, едва ли не бесконечной, серии... Кажется, разработчики (и издатели, несомненно), решили создать целую квестовую эпопею "про Штырлица", который вроде бы и не Штирлиц, а вроде бы и... Ну да как Штирлица не обзови, менее Штирлицем он от этого не станет... впрочем, пускай дальше уж будет "Штырлицем", чтобы не злить правообладателей. Итак, часть вторая, которая, как нам утверждают, будет больше, красивше и лучче, чем первая (конечно, было бы странно, если бы утверждали обратное), на подходе – скоро, буквально в октябре, а то и в конце сентября, она осчастливит нас всех (ведь осчастливит, ведь правда?) своим появлением на прилавках.

Жанр	Adventure
Издатель	МАГНАМЕДИА (www.magnamedia.ru
Разработчик	МАГНАМЕДИА
Дата выхода	Осень 2000 года.



Предлагаю срочно, пока не опередили конкуренты, начать разработку эпического квеста "Чукча и Гекча – Новые Русские или Запорожец vs. Мерседес". Идею дарю. И.Ж.





● Враги нападают на нашу базу

А вас, "Штырлиц", я попрошу...

Итак, нашим разведчикам, проникшим глубоко в тыл компании МАГНАМЕДИА, будущего паблишера второго "Штырлица", стали известны некоторые подробности, не особо претендующие на сенсационность, но все же. Во-первых, "Штырлиц", вместе с разработчиками, ушел от "Буки" в свежую, с иголочки, компанию МАГНАМЕДИА, и несет на своих плечах огромную ответственность – он будет (или все же – уже есть?) первым игровым проектом компании. Такие дела.

Год тысяча девятьсот пятьдесят седьмой от Рождества Христова, от Ок-



тябрьской же революции – сороковой. Доблестный разведчик серьезно скомпрометировал себя в глазах высокого начальства, был отозван на Родину (его, как мы помним, всегда туда неудержимо рвало) и назначен на почетную должность охранника Мавзолея. Получил, короче, по заслугам. Но случилось страшное – из саркофага была таинственно похищена кепка вождя мирового пролетариата (Владимира Ильича Ульянова-Ленина, если кто не помнит). И бравый штандартенфюрер Исаев получает новое партийное задание – выручить священный для каждого правоверного коммуниста артефакт. Для скорейшей доставки Штырлица в Бразилию, туда, где много диких обезьян и Мартин Борман, запускается первый искусственный спутник Земли, естественно, с разведчиком на борту... Так начинается игра "Штырлиц-2: Танго в пампасах". Индейцы, мексиканские сериалы, ранчо, пастор Шлаг с неизменными лыжами, пампасы, наконец – все это (и даже больше) встретится на просторах компакта со вторым Штырлицем...

Взирая в будущее

А теперь постарайтесь понять меня правильно. Штырлиц под номером два ничем, по сути, не отличается от Штырлица под номером первым. Это будет все та же пародия на пародию на пародию на фильм, снятый по мотивам книги. Эдакая пародия в кубе. Вещь – совершенно определенно – весьма и весьма на любителя. Хотя любителей подобных непритязательных развлечений в наших краях хоть отбавляй. Игру делают по принципу "тех же щей, да погуще влей", и никуда от этого не деться. "Пятьдесят совершенно новых бэкграундов (со скроллингом!)", "Пятнадцать новых героев!", "Совершенно новые головоломки, лучше и логичней, чем прежние!" - дело пахнет адд-оном. Потому как движок – практически прежний, разработчики прежние, штандартенфюрер тоже прежний. Если первый Штырлиц вам понравился, то второй понравится гарантированно. Если нет – то медицина здесь бессильна.

P.S. А еще МАГНАМЕДИА собирается издавать совершенно безумный проект по байкам небезызвестного Шуры Каретного, который, хотя и не Штирлиц, но тоже весьма в определенных кругах популярен. Похоже, господа жаждут получения люминиевой медали "За близость к народу". Ну, Бог им в помощь.

Иван Жилин в роли беспристрастного судьи

Итак, господа, вы только что увидели, как в красном и синим углах поигрывают мускулами Штырлиц и Ржевский соответственно. Через пару месяцев они начнут кровавый поединок без правил за обладание карманом потребителя, а пока я скажу о них пару слов. Точнее, парой слов тут не ограничиться, да и начать надо не с этих товарищей, а с ситуации в столь нелюбимом мной российском игроделательном комплексе.

Наши гейм-дизайнеры любят делать адвентюры по нескольким причинам. Во-первых, для них не нужен AI, над которым нужно думать. Во-вторых, этот жанр, если не разворачивать киносъемки или отрехмеривание всего и вся, к бюджету относительно нетребователен. И, наконец, в третьих, в квесте можно использовать уже раскрученного прочими медиа-носителями персонажа.

И добро б это был персонаж какой-нибудь книги, или там фильма – нет! За основу берется герой анекдотов, и это тоже понятно – жанр анекдота позволяет быстрее найти дорогу к незамысловатому мозгу основного потребителя, да еще дает возможность вволю поприкалываться. О, этот программистский прикол – о нем, об этом детище фидошного юмора можно писать романы в стихах!

Итак, в пассиве мы имеем следующее: неспособность создать нормальную игру, неспособность создать серьезную игру, неспособность сделать игру с нормальным юмором. Кстати, как результат получается некая фигня с нелогичными идиотскими головоломками. Я сумбурно излагаю? А как еще можно излагать что-либо, относящееся к моральному уродству, под названием "русский квест" – субстанции, столь же относящейся к квестам, как "русский рок" к року?

Для нетерпеливых – мораль. Любая адвентюра, делающаяся по мотивам уже раскрученного персонажа, особенно персонажа анекдотов, заранее убога.

Для удивляющихся – вы хотите, чтобы я комментировал Штырлица-2 или Ржевского? Чтобы я определил, какая из этих игр лучше? Увольте.

[Censored].

[Censored].

[Censored].

Уж лучше попсовый, но в тысячи раз более качественный Monkey Island IV.









Андрей Алаев

Two Worlds/Два Мира

The Darkness comes from the northern side
Blind Guardian

Локализаторская индустрия в нашей стране, можно сказать, процветает, во всяком случае, чувствует себя значительно лучше девелоперско-издательской. Если в последней все ограничивается нечастыми слабенькими релизами, подаваемые при этом претенциозней некуда, то в случае с локализаторами картина обратная. Регулярно и с минимальным временным отрывом от Запада выходят свежие игры, при этом качественно переведенные; уже сложился немалый рынок покупающих такую вот лицензионную продукцию.

Жанр	RPG
Издатель	Snowball
Разработчик	Metropolis
Дата выхода	2001

Однако последний проект студии Snowball.ru из общего ряда работ все же выделяется. Правда, дело тут не столько в сути игры, сколько в организации процесса: впервые локализаторы работают не с уже готовой версией, а над находящейся в разработке игрой. То есть сам разработчик, польская команда Metropolis, известная у нас по сноуболловским же локализациям "Горький 17" и "18", постоянно прислушивается к мнению многочисленных команд переводчиков из разных стран и даже корректирует игру на основе их советов. Это уже совсем другое дело: не перелопачивание чужого материала, а собственное участие!

Впрочем, если б "Два Мира" были интересны только как пример необычного подхода к локализации, мы бы вряд ли так рано (до выхода еще далеко) за нее взялись. Сама игра получается на диво любопытная.

Миллионы, миллиарды...

Metropolis решили взяться за дело серьезно и раз и на всегда создать мощную Вселенную, в которой потом можно будет размещать все последующие игры, в каком бы жанре они ни были сделаны. Мыслят польские товарищи, безусловно, в правильном направлении, и пока у них получается примерно следующее.



Итак, новое мироздание зовется Croth (Крот? Я надеюсь, "Сноуболл" придумает что-нибудь поблагозвучнее) и представляет собой мощное пылевое скопление, в котором живут своей жизнью сотни тысяч планет. Живет ли там собственной жизнью такое же или меньшее количество солнц, пока неизвестно, однако надо полагать, что без них не обойдется. Забитый пылью космос играет злую шутку с психологией: когда ты не видишь звезд, ты не стремишься лететь к ним. Никакой астрономии, никакого освоения пространства – только упорное развитие в пределах одной планеты. Подобный изоляционизм приводит к совершенно различным результатам.

Возьмем, например, расу квидариан, гуманоидов, весьма похожих на людей физиологически и, судя по всему, психологически. У них "нормальная" техногенная цивилизация на уровне века эдак XXI-го, государство размером со всю планету и общая структура мира, напоминающая киберпанковые и dark future-сеттинги. На это указывает и чуть ли не вечная ночь, и странное отсутствие растений (хотя животные, кошки там или собаки, есть).

Правда, уж очень у квадриан резкое кастовое деление, и низшая каста (серьы) частенько восстает. Для подавления восстаний применяются солдаты, причем набор в армию у квидариан явно ужаснее даже нашего, совкового.



Похищаются маленькие дети, дрессируются в супервоенных, а по успешном окончании дрессировок получают, в зависимости от способностей, ложную память. Средненькие солдаты – средненькую, а, скажем, крутой главный герой (некто Нед Джаш, спецагент) полагает себя аж родственником местного царька.

Раса N'Seer (энсиры), обитающая на совсем другом мире, являет собой далеко не просто киберпанковый слепок с человечества. Впрочем, они тоже создания гуманоидного типа и людей напоминают вполне, но... Начать хотя б с того, что женщин в их обществе 90% и абсолютно все ведущие роли заняты ими. Собственно, не ведущие тоже, ибо тамошние мужчины используются исключительно в репродуктивных целях. То бишь для размножения, хотя как они этим занимаются – не совсем ясно, ибо самцы крупнее самок раз эдак в десять.

На фоне столь чудной физиологии кажутся вполне обыденными и мощные парапсихологические способности энсиров (верней, исключительно их женских особей), и их слияние в некий общий разум – не полностью, как ка-



кие-нибудь муравьи или осы, но все же до той степени, чтобы благо общественное раз и навсегда перевесило благом личное.

И вот надо ж было такому случиться, чтобы два столь несхожих мира неожиданно столкнулись в пространстве и времени...

Конторы Глубокого Бурения

Конечно, зто было не банальное столкновение двух планет, с непременными армагеддонами сегодня и апокалипсисисами завтра. Это было как бы проникновение двух параллельных пространств, причем первыми воспользовались сим фактом знсиры. Поймав пару квидариан и телепатически выведав все военные тайны, они начали проводить диверсии, преследуя при зтом некие свои цели. Квидарианская контрразведка все же выяснила, где здесь зарыли собаку, и накрыла все крупные мегаполисы специальным знергетическим щитом, препятствующим проникновению туда знсиров. Правда, полным успехов сия затея не увенчалась, ибо: а) все квидариане, живущие под щитом, вынуждены постоянно принимать особые таблетки; и б) знсиры теперь стали действовать тоньше. А именно, телепатически подзуживать толпы работников из низших каст и пускать их колонны штурмовать города *(очень тонко, браво, редактор! — И.Ж.)*.

В общем и целом, квидарианский мир испытывает кризис, вызванный как внешними, так и внутренними причинами. Какие цели преследуют знсиры — неведомо, но, учитывая их постоянную готовность жертвовать индивидами ради высокой цели, стоит предположить, что они будут добиваться ее до упора. Что смогут противопоставить им квидариане, в чьем королевстве вообще многое прогнило? А с другой стороны — не организуют ли низведенные до положения безмозглых кобелей-трутней самцы знсиров нечто вроде сопротивления? Все зто мы выясним уже только по выходу игры.



Техническое задание

К сожалению, действие будет разворачиваться в реальном времени, причем без четкой разницы между режимом путешествий и боями, вообще сделанными в стиле RTS (я полагаю, скорее а-ля Shadow Company, что на самом деле не так уж и плохо). Конечно, зто изометрия, а не вид из глаз, но все равно не совсем то, что хочется хардкорным геймерам. Однако все же остается надежда на введение походового режима или чего-



то близкого к нему — в последнее время Metropolis бредит идеями соединения сих несоединимых понятий в стиле готовящегося Arcanum от Troika Games. Впрочем, направление бреда выбрано на диво правильное.

Несмотря на заверения в том, что Two Worlds будут, в отличие от "Горького", полноценной RPG, система все же весьма упрощена. Всего имеется с десяток параметров, хотя, как известно, малое их количество однозначно отрицательным признаком не является. Действие будет разбито на главы, наподобие крондорских, и пока планируется 8 такого рода частей. И не надо думать, что Нед Джаш будет одинок на протяжении сюжета — к нему в партию обязательно наберется народ, порой весьма зкзотический.

Кстати, сам по себе сюжет будет в некотором роде нелинейным. То есть обещана как минимум одна развилка, на которой можно будет сменить политическую ориентацию и переметнуться (очевидно) на сторону знсиров. Это уже довольно неплохо и сулит как минимум два различных финала игры.

Про звук пока ничего особенного и неизвестно, а вот графику можно оценить, и она вполне на уровне современных технологий, на приемлемом таком уровне. Чтобы разговор про технологическую сторону не был столь коротким, упомянем об еще одной бредовой идее Metropolis, от которой их, надеюсь, отговорят.

Идея сия касается сейвов, сиречь сохраненных игр. В начале вам выдается всего три слота под сохранение, причем считать игру из слота можно только один раз — после зтого он либо очищается, либо (на максимальном уровне сложности) вообще переходит в состояние unusable. Дополнительные слоты можно получить, выполняя побочные, необязательные квесты. Ну надо ли говорить, что такого рода подход не вызовет знтузиазма масс? Надо ли говорить, что народ решительным образом не поймет и не примет такую попытку бороться с вечным народным save-load жульничеством? Я выражаю искреннюю надежду, что подобные идеи не найдут своего воплощения в "Двух мирах"...

...Чего не могу сказать о всех прочих идеях. Задумки как минимум способны обеспечить интересную игру в необычном мире. Может, вселенная Крот (Крот? Нет, положительно зто звучит глупо!) действительно расцветет пышным цветом на наших PC. И уж во всяком случае локализация должна получиться весьма достойной.

Комментарий Ивана Жилина:

Нет, я все таки не понимаю, как же зти знсиры размножаются? Не почкованием же! Спариваются? Или?.. Читаю статью, смотрю арторки, и зтот вопрос не дает мне покоя...

А если серьезно, то мне зто напоминает Albion от Blue Byte — игру по-своему неплохую, хотя и прямолинейную. Но интересный мир там был. И тут будет, даже целых два. Так что хамить и глумиться сегодня не буду. Подожду выхода — как обычно у "Сноуболла", в двух вариантах: обычном джевелбоксовом и подарочном, коробочном, с какой-нибудь фтуболкой...

Илья Николаевич

MYST III EXILE

Und die Kraft bekommen alle
wir bekommen nur das Beste
wenn jedermann auch alles gibt
dann wird auch jeder alles kriegen
Leben heisst Leben!
Laibach, Opus Dei,
"Leben heisst Leben"

Жанр	Puzzle
Издатель	Mattel Interactive
Разработчик	Presto Studios
Требуется	Зима 2001 года

Я скажу вам по секрету, братья мои и сестры, жизнь наша подобна огромному конвейеру. Каждую секунду на нем штампуются несколько сотен новых индивидуумов, отличающихся от вас или от меня лишь незначительно. Каждую секунду на нем штампуются абсолютно идентичные чувства, эмоции, переживания. Каждую секунду на нем производятся воспоминания, складируемые в своих головах миллиардами практически идентичных существ. И ничто не способно помешать движению этого великого конвейера, ибо он, как говорят некоторые просветленные умы - дети этого же конвейера, вечен, то есть был, есть и будет всегда.

Есть и такие индивидуумы, которым не нравится такое положение вещей - они хотят верить, что они самобытны, самодостаточны и уникальны. Что ж, это их право, но сопротивляться и отрицать очевидное, по меньшей мере, глупо. Своим глупым отрицанием они лишь подчеркивают очевидность Великого Конвейера. Посочувствуем им, этим романтикам и вольнодумцам.

Игровая индустрия, несомненно, является частью великой цепи производства и, что очевидно, очень важной ее частью. Ибо если физические образы людей действительно практически идентичны, то духовные находятся в постоянном изменении. Что вовсе не способствует рождению одинаковых мыслей в умах миллионов. Для удержания мыслей масс в едином русле и существует наша отрасль производства.

Все как один...

Жанр адвентюр, как их любит называть многоуважаемый романтик и вольнодумец Иван Жилин, - это олицетворение идеи конвейерного производства в чистом виде. Ибо, если другие жанры еще как-то стараются выбиться из колеи, привнести что-то новое, то адвентюры, наоборот, пройдя путь от текстовых приключений к квестам с потрясающей графикой, застряли на одном месте и встали на прогрессивный путь самоклонирования и затем повторного клонирования клонов. Это есть правильно. Ибо если народ привыкнет к из года в год повторяющим друг друга релизам, то мы еще на один шаг приблизимся к заветной цели - образованию коллективного разума миллионов.

Игры серии Myst - именно из такой группы товаров. Не особо загружающие мозг, красивые, иногда до безумия, требующие большого количества времени на прохождение. Самое оно. Об этом символизируют и цифры. Ибо Myst (часть первая) был, есть, и, по-видимому, будет самой продаваемой игрой всех времен и народов. Myst (вторая часть) был отличным продолжением, правда, не получившим пока столь бешеного признания. Хотя так и нужно - никаких эмоций, чистый продукт человеческой мысли. Продолжение в точности повторяло оригинал: тот же уровень качества, графики, звука, сюжета. Естественно, со скидкой на прошедшее со времен релиза первой части время. Развиваться, оставаясь при этом на старом месте, - вот оно, совершенство.

И вот, строго соблюдая периодичность, нам объявили о ведущейся разработке третьей части игры Myst III: Exile. Что ж, постараюсь рассказать вам о том, чего стоит ожидать. Хотя и так вполне ясно чего - не зря же здесь присутствуют вышенаписанные строки...











One Vision...

Конвейер движется, с него сходят все более совершенные, но от этого не различающиеся глобально, изделия. Графика Myst в свое время потрясала воображение. Графика Myst 2 была достаточно фотореалистична. Графика Myst III не будет отличима от реальности совсем. Отрендеренные на сверхмощных графических станциях задники будут не просто фотореалистичны - они будут красивее, ярче и четче фотографий. А вживленные в игру FMV-актеры добавят радости жаждущим ее получить. Такая графика обычно вызывает привыкание, и это правильно.

One purpose...

Ну а что внутри? Правильно. Все тот же Мист. Нас не могли обмануть, конвейер не ошибается. Много-много дисков будут наполнены бесконечным увлекательным геймплеем. Все те же отрендеренные фоны с кучей ракурсов. Тыкаем мышкой - и покатился мультик, мы переходим к очередному наикрасивейшему фону. Увлекательно? Еще бы. Миллионы и миллионы людей играли в это и, наверняка, ждут продолжения. Они его получат.

Ныне мы - не мирный исследователь, мы изгнаны из этого мира. И задачей нашей, несомненно, является лишь возвращение домой к родному очагу. И, конечно, отомстить всем вокруг за невинно наказанного себя.



Und die Kraft bekommen alle...

Я уверяю вас, в тот знаменательный миг, когда игра появится на прилавках в виде нескольких сверкающих

And we all get the power
We all get the best
When everyone gives everything
Then everyone everything will get
Life is life!

Laibach, Opus Dei, "Life is Life"

серебром дисков, вы, как и тысячи других людей по всему земному шару, пойдете стройными колоннами в магазины в надежде самыми первыми купить новинку. И тем самым примете участие в великом действии, называемом конвейером. Деньги потекут в широкие карманы издателей, и это тоже будет его частью. И это - великая победа человечества над силами природы. Это - еще один шаг на пути к всеобщему счастью...

Комментарий Ивана Жилина:

Гхм... Кгхм... Нет, вы не угадали - статью действительно писал Николаевич, а не Сергеич. Хотя многие после разгрома Аркатеры наголову заподозрили, что Сергеич многолик и многомудер и являет собой современную инкарнацию Козьмы Пруткова, "за которого" писал ряд молодых талантливых авторов. Увы, дело обстоит несколько иначе.

А самое грустное – Илья, в общем, прав. О чем я опять-таки неоднократно вещал с предоставленной мне трибуны. Не все адвентюры есть средство приблизиться к мировому разуму, но Мист, к данному жанру не относящийся, на самом деле способен приблизить игрока ко вселенской нирване. Единственное условие - не думать.



AleXX
при информационной поддержке
www.3dfiles.ru

Пластилиновый сон

Жанр	Action-Adventure
Издатель	Gothering of Developers
Разработчик	Terminal Reolity
Требуется	Pentium 200, 64 Mb RAM, 3D-уск.

Первым быть всегда хорошо, удобно и почетно. Каких бы ошибок ты ни наделал, как бы криво ни смотрелись плоды трудов твоих, если в основу творения положена оригинальная идея, все будет прощено и забыто. "Он был первым," - скажут люди. "Он был первым," - подумают критики, затупляя острия своих перьев. "Я был первым, - поймешь в конце концов ты сам. - Я был первым и я не мог не ошибаться..."



Как ни крути, а первым был Neverhood. Великолепная, веселая, с тонким юмором игра, вернувшая (хотя и ненадолго) интерес к чахнущему квестовому жанру. Изумительная музыка и технология, знакомая всем еще по "Пластилиновой Вороне", сделали свое дело — народ был заинтересован, заинтригован, удивлен. Народ играл в Neverhood, народ любил зту игру и ждал продолжения. Которого так и не последовало. Постепенно страсти поутихли, бури змоций улеглись, все забылось. Настало время легенд. Вернее — легенды: "Был, знаешь ли, квест, который я полюбил... Хорошее было время..."

Есть недалеко от Москвы небольшой город Обнинск. А в нем — компания единомышленников, шестнадцать увлеченных своим делом парней, которые - так уж получилось - имеют все шансы войти в историю мирового квестостроения как люди, осмелившиеся стать авторами второй по счету пластилиновой, ручной работы, игры. Игры, называющейся "Пластилиновый Сон".

Сны и сновидения

Как известно, примерно одну треть жизни мы с вами спим. Сон, зто таинственное, чудное состояние, дающее нам возможность отдохнуть от жизненных невзгод, до сих пор не изучен современной наукой. Никто так толком и не знает, что происходит после того, как человек закрывает глаза и погружается в царство Морфея. Ученые, опутывающие время от времени пациентов сетями датчиков в своих лабораториях, строят догадки, выводят мудреные графики мозговой активности и пишут диссертации. А дело-то в другом...

Оказывается, засыпая, человек перемещается в иной, отличный от нашего, мир — Мир Снов. Материя сия, сюрреалистичная в своей основе, является отражением действительности, но отражением, живущим по своим, потусторонним законам. К тому же, в Мире Снов причудливо переплетается все, о чем мы думаем, на что надеемся и о чем мечтаем в обычной жизни.

Есть в Мире Снов свои "коренные жители" - дримы. Бывают они как добрыми (их большинство), так и злыми. Путешествуя по снам, дримы активнейшим образом влияют на происходящие в них события. Если в сон приходит добрый дрим, человек увидит сказку, если злой — кошмар. Мир Снов огромен, и поэтому для каждого сновидения дримов не хватает (зтим, кстати, объясняется тот факт, что сны снятся не всем).

Так вот вся положительная знергия, которой пропитан Мир Снов, исходит из одного источника — Камня Сновидений, волшебной, не познанной никем до конца субстанции, неизвестно откуда взявшейся и неизвестно по какому принципу работающей. И как-то раз самый злой, жестокий и плохой дрим — ДайДрим — добрался до кристалла и разбил его. Осколки магического камня (всего их было шесть) разлетелись по человеческим снам, затерявшись в них. Таким образом, добрые дримы остались без "батарейки", то есть без источника положительной знергии. Если осколки



Камня Снов не найти и не собрать воедино, то очень скоро весь Мир Снов превратится в один сплошной кошмар. Люди, измученные отсутствием привычного отдыха, начнут буквально увядать, а наш настоящий мир – разрушаться...

В общем, неизвестно, что бы могло в результате катаклизма сего произойти, если бы не одно обстоятельство: все шесть осколков Камня попали в сны членов одной семьи – семьи Дримлендеров, то есть найти части кристалла оказалось задачей вполне реальной и выполнимой. И решить ее взялся один из самых добрых, веселых и находчивых примов – подросток по имени Руфф. Путь, предстоящий ему, нелегок, полон опасностей и неожиданных поворотов. Семья Дримлендеров, сны которой Руфф должен будет посетить, невелика: папа, мама, их сын, бабушка, дедушка и кот. Каждому из них досталось по одному осколку, и вся интрига приключений Руффа состоит в том, что каждый из Дримлендеров видит во снах свои "картины" и мечтает о сокровенном. Отец – о поисках сокровищ; кот - о мышах и победах над злыми собаками; бабушка – о тихой лавочке и семечках; мама – о курортах, джунглях и романтике; дедушка – об охоте и рыбалке. И Руффу нужно будет каждому из них угодить, каждого ублажить и при этом не разбудить. В общем – не соскучишься.



Такой вот, камрады, сюжет. Не Twin Peaks, конечно, но и не "Кубанские казаки". История вполне пригодна, чтобы воплотить ее в жизнь наиболее современным и технологичным способом. И вот как раз на способах стоит остановиться подробнее.

Ярославский пластилин

"Пластилиновый Сон" делается руками. В прямом смысле. Как сказал мне в разговоре директор Avalon Style Вячеслав Гордеев, для претворения в жизнь своих творческих замыслов его команде нужно немного: хорошая видеокамера, пяток компьютеров и гора пластилина (отечественного, производящегося Ярославской пластилиновой фабрикой). Вот последний ингредиент, расходуемый по схеме "один игровой уровень равняется 150-250 килограммам продукта", как раз и является основным материалом, использующимся при создании Снов. Каждая фигурка, каждый персонаж, объект или модель – все это вылеплено руками талантливых художников, анимировано, заснято на видео, обработано, подкрашено, отретушировано, отполировано









и подано к нашему с вами игровому столу.

Скажу честно: графика "Пластилинового Сна" - это, к сожалению, самое больное место игры. Картинка, выдаваемая на экран монитора, красива, достаточно оригинальна и самобытна. Но... Как ни жаль, но вынужден я сказать об одном большом "НО": графическое разрешение 640х480 в наш бурный век - архаизм непростительный, тем более, учитывая повсеместное и массовое распространение семнадцатидюймовых мониторов. Я, конечно, понимаю все трудности разработчиков и уважаю их труд, но созерцание "лесенчатых" пейзажей хорошего настроения не добавляет. Ну да ладно! Хотите - верьте, хотите - нет, но в случае "Пластилинового Сна" графика (вернее – ее качество) играет роль второстепенную.

Что главное в квесте? По-моему скромному мнению, приключенческая игра должна обладать тремя основными достоинствами: захватывающим сюжетом, качественными паззлами и "общей атмосферностью".

Касаемо первого пункта мы уже разобрались: сюжет "Пластилиновых Снов" хорош. Хорош как раз настолько, насколько это нужно. Приключение Руффа по миру снов шести различных персонажей, увлеченных своими мыслями, мечтами и желаниями, – это очень удачная находка. К тому же, как я думаю, в последнее время все мы немного подустали от навороченных мистических историй и не прочь расслабиться, созерцая сказочную, яркую и юморную сагу.

В отношении паззлов у "Пластилинового Сна" тоже все в полном порядке. Они есть, и их – много. Загадки, встречающиеся на пути игрока, отличаются по сложности и полностью включены в канву повествования. Вы не увидите здесь вырванных из сюжетной линии, непонятно к чему относящихся головоломок и шарад. Все, что Руфф проделывает под вашим чутким руководством: будь то "ремонт" загадочного инопланетного механизма, выяснение отношений с летающей коровой или игра в азартнейший аналог наших нард "Авари" - все это проистекает из самого хода действия, гармонично и естественно. И именно за счет такого продуманного подхода к наполнению "интеллектуальной" части игры она приобретает ту саму "атмосферность", о которой я писал выше. Игра затягивает. Несмотря на то, что в мои руки попала пока всего лишь ее демо-версия, не имеющая ни начала, ни конца, я проникся атмосферой и очень огорчился, когда понял, что прошел все, что мог. Может быть, дело в том, что "ПС", как ни крути, очень похож на Neverhood и это будит ностальгию... Может быть. Но, уверен, дело не только в похожести на знаменитого предшественника. Дело в том, что создают игру эту люди, любящие свое дело, гордящиеся им и желающие, в первую очередь, порадовать всех любителей квеста – самого, пожалуй, тонкого и интеллектуального жанра.



Закончу я статью, камрады, тем же, с чего ее и начал. Первым быть легко, удобно и почетно. Намного тяжелее быть вторым: ты никогда не избавишься от сравнений, поиска сходства и обвинений в клонировании. Но есть во всем этом и нечто хорошее: если обстоятельства сложатся удачно, Второй может стать Первым.

Первым, победившим Первого.

How long the time seems, how dark the shadow,
How straight the eagle flies, how straight towards his arrow.
How long the night is - why is this passage so narrow?
How strange my body feels, impaled upon the arrow.
Peter Hammil

Wizards & Warriors

Постоянные читатели "Навигатора Игрового Мира" наверняка хорошо представляют, как процесс создания игры принято освещать в журнале. Сначала – новость, так, мол, и так, объявился интересный проект. Затем – preview с основными, раздобытыми с миру по нитке сведениями. В редких случаях бывает еще demo-preview, это когда удалось раздобыть "демку", а до релиза еще далеко. А уже после официального выхода – все остальное: review, обзорные и аналитические материалы и т.д. Так происходило и происходит почти всегда. Даже если речь идет о культовых играх, о безусловных хитах. А теперь, уважаемый читатель, прошу внимания. Игре Wizards & Warriors наш журнал посвятил целых три (!) полнокровных preview (№7 за 1997, №3 за 1999, №4 за 2000 год). Связано это с тремя причинами. Во-первых, с непростой судьбой проекта: дважды менялся издатель, проект был официально закрыт, полностью менялся движок и далее в том же духе. Во-вторых, с именем Дэвида Брэдли - известного дизайнера, создателя наиболее успешных игр сериала Wizardry и с недавних пор продюсера и хозяина компании-разработчика Heuristic Park. И, в-третьих, с заявлениями о том, что эта игра "удовлетворит все вкусы – от самого непритязательного до самого взыскательного" и станет "новым эталоном РПГ-игр на компьютере".

За что боролись, на-то и ...

Согласитесь, что такого рода обещания обычно воспринимаются с недоверием, даже тогда, когда исходят от столь заметных и авторитетных фигур, как Брэдли. Особенно если не полениться и посмотреть на предполагаемые даты выхода конкурирующих проектов. Один Baldur's Gate II чего стоит!.. Но время пришло, и игра появилась-таки в редакции. Теперь можно абсолютно точно определить цену посулов разработчика и место игры в жанре. А заодно и проверить все свои предположения. Забегая вперед, похвалимся своей прозорливостью – все произошло почти так, как мы и ожидали: разработчики изо всех сил старались выполнить свои обещания и... Угодили в расставленную самим себе ловушку. Игре приходится впрямую конкурировать с "main-stream RPG" - Might & Magic, Wizardry, Ultima, Fallout. А это почти автоматически означает, что в Wizards & Warriors обязательно должны присутствовать элементы всех названных игр. Что это означает? Верно! Компот! Компот из ролевых систем, геймплея, интерфейса, миров и всего остального. Но одно то, что игра содержит признаки других игр, еще не делает ее плохой или неоригинальной. В конце концов, хорошая компиляция, сосредоточившая в себе весь опыт "ролевого игроделания", уже давно необходима. Мало того, она запросто могла бы стать новым ориентиром для жанра, да и вообще, событий такого масштаба уже давненько не происходило в жанре CRPG. Поэтому мы и попытались разобрать игру по косточкам и постарались быть максимально объективными в этом обзоре. Замечу, что сравнивать игру мы будем с компьютерными РПГ и только с ними. О "настолках" не упоминаем сознательно – слишком большой материал получился бы, задумай мы это сделать.

Общая картина мира оставляет впечатление некоторой незавершенности, но в целом весьма привлекательна.

Сюжет и мир

Когда-то давным-давно злой египетский фараон Lord Cet занятиями черной магией и человеческими жертвоприношениями добился бессмертия и получил власть над темными силами от египетских богов. Не отличавшийся особым человеколюбием в обычной жизни, после обретения бессмертия фараон стал творить ужасные непотребства и пакостить всем живым с утроенной силой. И до того он всем надоел, что пришлось одному из древних героев пожертвовать собой. Он воззвал к Богам и получил тайную силу Темного Огня и Священный Меча Мавина (Mavin Sword), созданный из двух металлов: одного - проклятого демоном, другого – благославленного ангелом. Только таким образом смог усыпить он противного фараона. Правда, при этом он и сам погрузился в непробудный сон...

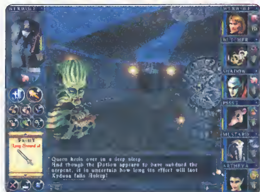
Прошло много лет. Эта история превратилась в легенду, в которую мало кто верил. И вдруг... Случайный искатель приключений набрел на усыпальницу фараона и героя и по неосмотрительности снял заклятье сна с Cet'a. Тут началось форменное безобразие. Хорошенько отоспавшийся за века фараон с новой силой взялся за свои злодейства. Создал культ Змеи, вызвал кучу демонов из неизвестных миров...

А волшебный меч упрятан в укромное местечко под присмотр хранителей, большая часть которых уже давно, простите, померла. Только с помощью этого меча, повторив подвиг древнего героя, можно избавить мир от зла.

В странствиях вашей партии будут помогать ангел Kerah и древний дракон Erathmedor...

Сюжет представляется достаточно интересным, поэтому оценим его "плюсом": +.

О квестах можно сказать, что они хорошо продуманы. Правда, вопреки



обещаниям, иногда приходится долго мыкаться в поисках какой-нибудь "засекреченной" кнопки (прямо Hexen какой-то!) или притянутого за уши предмета, но это скорее исключение. Явно сильной стороной является возможность решения квестов несколькими путями. Можно выполнить задание так, как предусмотрено сюжетом, можно обворовать "работодателя" или просто его убить. В конце концов, можно заговорить его так, что он сам отдаст вам требуемую вещь.

Кстати, о диалогах. Вполне можно поговорить с кем угодно и о чем угодно. Другое дело, что реакции стандартны и любая ваша фраза, не являющаяся бессмысленной для NPC, сразу отражается в меню, но возможность печатать свои вопросы, а не только тупо выбирать их списка кажется здравой, хотя и неновой для игр Брэдли. Квестам и диалогам тоже "+".

Все это действо происходит в мире Gael Serran. Полуготическом, полуегипетском. В этом мире живет масса различных существ, часть из которых вполне разумна. И, естественно, между разумными племенами существуют непростые взаимоотношения: ведутся войны, заключаются союзы. Вам предстоит самим выбрать, кому помогать, а с кем драться. Общая картина мира оставляет впечатление некоторой незавершенности, но в целом весьма привлекательна. Можно поставить еще один "+".

Не верьте тому, кто говорит, что в W&W пофазовый бой. Пофазовый, если кто уже забыл, - это как в оригинальной Wizardry или Thunderscape. А это наглое издевательство.

Движок и интерфейс

Это, пожалуй, самое слабое место игры. Полностью трехмерный движок входит в жуткий диссонанс с плоской панорамой городов. Вид от первого лица – это, конечно, хорошо, только вот на экране под него отведено очень мало места. Монстры и NPC прорисованы красиво. Когда говорят – даже рты, пасти и что-там-у-них-еще двигаются, а вот с деталями рельефа – проблема. Короче говоря, общее впечатление не самое приятное. Плюс к тому, заявления о поддержке всех мыслимых ускорителей оказались слегка преувеличенными. Конкретнее: на Riva TNT игра так и не запустилась с hardware акселерацией, хотя этот чипсет присутствует в списке допустимых, да и с прочими ускорителями у нее проблемы. Игра начинает сильно подтормаживать при появлении монстров, а это, как вы понимаете, очень сильно раздражает. Постоянно приходится ждать, пока загрузится локация. Частое и длительное наблюдение за панелькой с надписью "Loading... Please Wait..." тоже не прибавляет настроения. Оценка движка "–" (это минус, а не тире).

Музыка, эффекты, озвучка и речь явно оставляют желать лучшего. Но это не так важно для РПГ, главное - не мешает. Посему оценка = (добавлю от себя - это "равно" - И.Ж.).

Интерфейс просто отвратительный. Все настолько неудобно, нефункционально, что просто диву даешься! И это после заверений, что управлению специально уделялось много внимания! На деле – никакой скомпанованности. Чтобы произвести похожие друг на друга действия приходится лезть в совершенно разные места. Ладно, не стану больше брызгать слюной, чтобы не случилось несварение желудка. Интерфейсу целых ТРИ минуса: "-".

Еще одна неприятность. Обещали различные варианты ведения боя. Даже в руководстве значится три возможности: в реальном времени, пошаговый и пофазовый. На деле – бой только в реальном времени. Как вы понимаете, управлять шестью персонажами, да еще и в real time, задача не из легких. Особенно с учетом плохого интерфейса. Мдя... Попытка перейти в пошаговый режим только ухудшает ситуацию. Благо, все было бы реализовано, как в Might&Magic, так ведь нет – ваша партия встает на паузу, а все окрестные монстры постепенно стягиваются к месту сражения и добавляют вам неприятностей. Но этот факт оценивать не станем, считая, что это уже вошло в "минус" движку.

Кланы, роли, инвентарь и остальное, входящее в понятие "система" Вот мы и добрались до самого интересного – до ролевой системы. Именно здесь нас должны были бы поразить в самое сердце – множество рас, причем совершенно не похожих друг на друга, огромное число классов. Число скиллов неисчислимо, атрибутов – тьма. Специальные правила смены классов, шесть магических школ. Какое великолепие! Все по высшему разряду! Но опустим радостные всхлипы и разберемся подробнее.

Кстати сказать, вспоминается интересный момент. Небезызвестный Ванюша Жилин, посмотрев игру, безапелляционно заявил: "Визардря-Визардрей!". На первый взгляд система действительно похожа. И это вовсе не удивительно, если вспомнить, где раньше работал Брэдли. Поэтому при описании сильных и слабых сторон игровой механики кажется разумным отталкиваться именно от тех самых "визардрей".

Атрибуты делятся на четыре группы. Две первичные - ментальные (mental) и физические (physical), две вторичные - боевые атрибуты и резистентность к магическим воздействиям.

Ментальные атрибуты – Intelligence, Spiritualism, Will, Presence.

Физические атрибуты – Strength, Dexterity, Agility, Fortitude.

Не вдаваясь особенно в подробности, подчеркнем, что теперь каждый из этих атрибутов влияет не на одну игровую возможность, а на несколько сразу. Например, высокий Intelligence, как и следует ожидать, позволяет более эффективно заучивать и кастовать заклинания из магических сфер, усиливает способности персонажа к обучению, но и при вскрытии замков он тоже очень важен (естественно, наряду с соответствующим умением). Заметим, что это



действительно прогрессивное нововведение, которое явно делает игру более интересной. Желаете быть вором — будьте умным. Одной ловкости недостаточно. Глупый вор сможет только "пятаки по карманам тырить", а вот управиться со сложным механизмом — тут смекалка нужна. Здесь ставим "++".

Вторичные атрибуты, как и везде, зависят от сочетания первичных атрибутов и скиллов. Ничего нового — ни плюсов ни минусов, разве что порадовало их немалое количество. Например, разнесены умения блокировать и парировать атаку. Это приятно, а вот АС — общий на "все тело". То есть если персонаж надел стальные рукавицы, то защищен он так же, как и его приятель в полном комплекте кожаных доспехов. Имхо, недоработочка! Тем более, что есть ведь успешный пример — все те же Wizardry. Вобщем, по совокупности, ставим "=".

Расы в Wizards & Warriors называются кланами. Их десять, и каждый обладает различными начальными атрибутами и специфическими особенностями — traits'ами (вот и Fallout проявился). Чтобы не загромождать страницы журнала и голову читателя цифрами, приведем список кланов с изначальными способностями, оговоримся лишь, что если у клана какие-то характеристики выше средних (читай "человеческих"), то другие атрибуты уменьшены на такую же величину. И, естественно, существа женского пола побыстрее и "посимпатичнее" (хммм... симпатичная слонообразная дама или, еще лучше, крыса. Как вам это?!), а "мужики" сильнее и толще.

Human (человеки) - Natural Leader. Присутствие человека в партии повышает боевые характеристики всех героев.

Elf (эльфы) - Quick learner. Получает существенно больше experience во время похождений.

Dwarf (карлики) - War Cry. Имеет шанс напугать противника во время "близкого коиакта".

Gnome (гномы) - Lucky Charm. Получает защиту от магии и некоторые бонусы в дистанционном бою.

Pixie (феи) — Dodge. Уклоняется от атак противника, кстати, весьма эффективно.

Omphaaz (слоны-мистики) - Мапа Seed. Гораздо быстрее восстанавливает магические силы.

Кстати сказать, вспоминается интересный момент. Небезызвестный Ванюша Жилин, посмотрев игру, безапелляционно заявил: "Визардря-Визардрей!". На первый взгляд система действительно похожа, но...

Whiskah (тигры) - Night Vision. Ночное виденье, что еще скажешь?!

Gourk (свиньи или орки — кто их поймет) — Bloodscent. Чувствует приближение других существ. Неважно, враги это или друзья.

Ratling (крысы) - Gold-digger. Имеет лучшую способность отыскивать в сундуках и тайниках хорошие предметы и золотишко.

Lizzord (звероящеры) — Snakeskin. Сильно повышает защиту против любых ядов.

Как видите, система кланов очень похожа на всё те же пресловутые Wizardry. Правда, проведены косметические изменения — несколько рас пропали, появились новые, некоторые названия изменены, но суть осталась. Общепризнанно, что для компьютерных ролевиков система рас Wizardry — одна из лучших, а значит, кланы Wizards & Warriors могут претендовать на высокую оценку. Но не тут-то было! Дело в том, что расы в "Визардри" тесно взаимодействовали с классами. В зависимости от сочетания "раса-класс" персонаж вел себя совершенно по-разному. Либо класс "подходит" данной расе и тогда игрок не мог нарадоваться на поведение героя, либо класс не соответствовал расе и в этом случае герой был практически бесполезен. В Wizards & Warriors такое сочетание клана и роли отсутствует или, вернее, не было замечено. Хотя это не убогие две с половиной расы в современных М&М (начиная с 6 части, конечно). Поставим "+".



О профессиях, называемых "ролями", стоит сказать отдельно, особенно о правилах их смены и связанной с этим системой гильдий. Если вы играли в Demise (или Mordor II - что то же самое), наверняка помните восторг, вызванный возможностями членства в гильдиях. Тут все очень похоже. В гильдиях можно приобретать новые знания и присущие роли предметы, но подробнее об этом чуть ниже. Итак, профессии (простите, оговорился) - роли...

В W&W три вида ролей:

Начальные роли — те, которыми можно начинать игру. Их всего четыре: warrior, wizard, priest и rogue.

Элитные роли — barbarian, bard, monk, ninja, paladin, ranger, samurai и warlock - можно получить, "устроившись" в гильдию и выполнив специальный квест. Для каждой роли он свой и иногда довольно сложный, но труды стоят того! Большинство элитных ролей позволяют вступить в две гильдии и постигать всевозможные науки быстрее.

Специальные роли — assassin, valkyrie и zenmaster. Чтобы получить одну из этих ролей, нужно сначала найти того, кто согласится вас обучить, а затем выполнить "очень специальное" задание. Эти роли дают действительно крутые возможности, только вот получить их непросто.

Каждая новая роль приносит персонажу один новый trait и возможность изучения нескольких новых скиллов, причем, если во время пребывания в старой роли персонаж так и не удосужился изучить умение, оно пропадет. Пример: бывший священник, не получивший знаний по "винной" магии (естественной для священника. Какая ирония!), стал варлоком. Теперь ему либо придется покупать знание Vinecraft в гильдии, либо распрощаться с магией в этой сфере.

Менять роли можно сколь угодно много раз, но с некоторыми пенальти и важным ограничением: нельзя воз-



вращаться к прежним ролям! Все! Зал встает, бурные аплодисменты! Простейшим образом решена проблема баланса профессий и тупизма-манчкинизма. Никаких больше безликих, перекачанных "все-знаю-все-умею" магов-файтеров-воров-священников. Играем ролевую игру! Твердые "+++".

Магическая система разбита на шесть сфер. Sun – магия света, в основном атакующие заклинания; Moon – магия луны, "шизовалки", транспортная магия, невидимость и т.д.; Spirit – магия духа, лечащие, восстанавливающие и защитные спеллы; Vine – магия вина, применяется, если нужно опоить или отравить противника, обездвижить выросшей лозой и т.д.; Stone – магия камня, защитная броня и атакующая природная магия; Fiend – магия зверя, все темные заклинания, вызов духов и монстров. Не все сферы доступны с самого начала игры, придется менять роль персонажей. Спеллкастерам доступны по две сферы: priest – Spirit и Vine, wizard – Sun и Stone, warlock – Moon и Fiend. Кроме стандартного использования заклинаний, существует возможность (явно заимствованная из Might & Magic и существенно развитая) благословлять и заклинать предметы. Учить новые спеллы можно "естественным" путем – с прохождением уровня, а можно узнавать из книг. Заклинаний, по-моему, маловато, но это – исключительно частное мнение. Магической системе – твердый "+".

Теперь о различных умениях. Их, действительно, очень много. Часть можно получить при смене роли и постепенно повышать вместе с уровнем персонажа или заплатив деньги в гильдии, а часть – только "через магазин". В общем, все это многообразие кажется неплохо сбалансированным, но окончательно можно будет судить, только наигравшись в игру "по самое не могу". Пока "+".

Что касается инвентаря, то здесь нас ждет разочарование – все весьма и весьма стандартно. Предметов не то чтобы много, но и не то чтобы мало. О возможности магических улучшений уже сказано, а вот о нестыковочках – отдельный разговор. Как вы наверняка поняли, Pixie – это фея. Маленькая такая. С крылышками. И как выяснилось, никаких особых ограничений на инвентарь у нее нет. Представляете? Бабочка в Plate Armor'е с огромным мечом в одной лапке и щитом из драконьей кожи в другой. Единственный клан, не желающий носить общие доспехи, – orphaaz. Странно. Ниндзя запросто разгуливает в железе, как будто это не мешает "искусству быть невидимым". Вынужденно ставим "-". Маленькая, но противная ложка дегтя в бочке меда.

Источник вдохновения для Брэдли был действительно один - Wizardry. Конечно, вместо носорогов, скажем, теперь слоны, да и набор PC и NPC рас малость подкорректировался. Одно жалко - при модификации системы под нужды Брэдли исчезли Равульфы. Кто знает - тот поймет.

Run! Trollie, Trollie!

Готовя этот материал, я решил пошарить по сети. С целью проверить себя – не пропустил ли чего важного? Все-таки игра действительно знаковая и хотелось осветить ее максимально полно. А-то, знаете, глаз, как говорят, замыливается. Информации нашел мало, да и неудивительно – игра вышла совсем недавно. Западные игровые сайты, как всегда, льют сладенькую водичку без особой конкретики – они ждут реакции игроков. Но чтобы такое в рунете! Не могу молчать! Никогда не позволял себе критиковать чужой труд, тем более публично. Но ребята! Давайте будем ответственнее! Давайте проходить игру, прежде чем делать аналитический материал по ней. Ну, хотя бы чуть дальше первого встреченного монстра?! А?! И если уж вам кажется, что игровая система откуда-то "слизана", так хотя бы будем верно указывать источник. И уж если мы считаем себя "спецами" в RPG, то давайте будем помнить, что компьютерные ролевые игры начались не пять лет назад и вовсе не с Diablo!

Пусть Wizards & Warriors несколько сыровата, пусть есть нестыковки, пусть есть явные минусы, наконец. Это еще не повод, чтобы давать заведомо неверные сведения. Все мы не истина в последней инстанции, но лажу-то гнать зачем?.. Особенно, если пишем о творениях признанных мастеров.

P.S. или От автора этих строк

Кому-то могло показаться, что в материале слишком много критиканства и желчи, мелочности в расстановке плюсов и минусов. Спешу оправдаться: все оттого, что игру такого класса и оценивать следует с максимальной придирчивостью. Именно таково мое понятие об объективности. Выше место игры в жанре – выше критерии оценки. Кроме того, хотелось высветить недостатки в первую очередь, а уж достоинства сами себя покажут. Тем более что, действительно, великий Дэвид Брэдли и его команда очень старались выполнить все данные обещания. И почти их выполнили... Wizards & Warriors, без сомнения, займет (и по праву) заметное место в жанре, особенно если в следующих частях будут исправлены все вышеописанные несоответствия. Ну да, будем считать, что первый блин – комом. Правда, лично я в этот "первый блин" вот уже неделю играю без передышки. Иногда в ущерб другим делам. Вот такая получается кулинария...

Игровой интерес	●●●●●●●●●◗
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Дизайн	●●●●●●●●●◗
Ценность для жанра	●●●●●●●●●●

Рейтинг 8.9

Время освоения: от 1 часа до двух дней
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

Комментарий Ивана Жилина: Уважаемый Вервольф написал очень серьезную статью. Повторяю: не гайд, не хинты, а серьезную статью с подробным обзором системы, именно то, что было нужно, и именно то, что только он и мог написать (напомню: Вервольф - грандиозный специалист по Wizardry, а W&W во многом являются продолжательницей серии). Это вам не Диабла, про которую можно сказать "Ну, итить, 4 атрибута и все такое", и не BG II, с адндшностью которой все уже знакомы. Тут система - базис, на котором все строится и от которой надо плясать.

А от себя скажу - попробовать W&W надо обязательно. Несмотря на все огрехи, это очевидная Wizardry 7,5. И я прямо-таки умоляю не читать материалов конкурирующих изданий: они ни хрена не понимают в этом сорте колбасных обрезок. Ценить старое и доброе пока умеют только в нашей редакции.

Михаил Рахаев
Врезки: Chaos Mage

Baldur's Gate II: *Shadows of Amn*

Жанр	RPG
Издатель	Black Isle Studios, Interplay
Разработчик	BioWare
Требуется	Pentium II 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 400, 64 Mb RAM, 3D-уск
Multiplayer	LAN, Internet

Less talk more fight / Больше дела - меньше слов.
Minsc
I don't want a talk / Да на хрена вообще разговоры?
Kagain
We are all heroes. You, and Boo, and I. Hamsters and Rangers everywhere! Rejoice! / Парни, кончайте эти сопли, - нас ждет вторая серия!
Minsc
(народные балдурские поговорки)

Но я чужой на этом празднике жизни. Правда, только временно. Извечное противоречие: либо ты там, в ином измерении, либо... НЕ там. Я только лишь успел добраться до гнездышка вампиров на кладбище славного "городка чистогана" Athkatla - тут, как кара господня, дедлайн... Мели, Емеля, твоя неделя. А так хочется поскорее вернуться туда. Ведь там меня ждут! Эксцентричный Minsc, осторожный Yoshimo, еще не оправившаяся от потери Khalid'a Jaheira. Нет, вы представляете! Эти изверги за время нашего отсутствия поубивали кое-кого из наших спутников! Хладный труп тья и не надо. Глупо, конечно, быть таким счастливым на виду у многочисленной аудитории, но ничего не могу с собой поделать. Да и не буду ничего с собой делать. С каких зто пор любовь к хорошей (отличной!) RPG стала зазорной? Вот напишу статью и назад, на кладбище, вампирам колышки между ребер втыкать! Там еще часов сто игрового времени как минимум, зто просто великолепно.

Подружка Imoen



Впрочем, начало игры способно скорее разочаровать фанатов первой части. Да и вообще всех взыскательных любителей RPG. По многим причинам. Кого-то, например, оттолкнут подземелья - ну не дело начинать сразу же с них! В первой части все по уму было: основное действо разворачивалось на вольном воздухе, а потом уже шли разные подвалы с чердаками. А тут сразу - мрачные лабиринты.

Я не настоящий ролевик. Куда уж мне. Настоящие ролевики сейчас не пялят глаза в белесый экран Ворда, не пытаются заниматься всякими дурацкими статьями, не отвлекаются на придуманные врагами ролевого движения работу, учебу и так называемую личную жизнь. Они не такие простаки! Теперь, когда вышли вторые "Врата Бальдура", когда появились также Wizards & Warriors, - в жизни настоящего ролевика нет места мирской суете.

Khalid'a можно лицезреть в первом же подземелье. Minsc тоже потерял свою спутницу Dynaheir. Отомщ-у-у-у! А помните парочку - Xzar'a с Montarоп'ом? Им тоже крышка... прямо на наших глазах... Xzar - негодяй, каких мало, но он когда-то сражался бок о бок с нами. Несправедливо. Встретятся и другие старые знакомые. Например, суровая зльфийская девушка Viconia (drow и по-прежнему с 50% сопротивляемостью к магии).

Впрочем, я уже перескочил к описанию мира и его обитателей. Тут трудно удержаться от какой-нибудь напыщенной фразы... Мир Бальдура вернулся к нам! Все родное, знакомое - ничего больше для счастья и не надо.

Многие будут оплакивать все свои навороченные шмотки, которые не дадут пронести из первой части (или адд-она). Не дадут и все. Обещания о перекочевывании партии из игры в игру - обман. Переносится только главный персонаж, да и то, возможно, с довольно вольными поправочками в классе. По мне, так Бог с ними, со шмотками, а вот сработанную партию жалко. Кого в живых уже нет, кто просто исчез без объяснений... действительно жалко. NPC, готовых присоединиться к нам, стало меньше - всего-то, как говорят, не больше шестнадцати. Зато они теперь более разговорчивые и характеры отработаны четче - приятно, за зто можно многое простить.

Amn

Страна Amn расположена на Sword Coast южнее Baldur's Gate. Она является одной из самых молодых наций на континенте Faerun. В прошлом ее территория бывала под властью соседних государств Calimshan и Tethyr. Теперь Amn - независимая торговая страна, которая является одной из доминирующих сил на побережье наряду с Waterdeep и Baldur's Gate. Население страны составляет более чем три с половиной миллиона в основном людей (84%) и халфлингов (15%).

Athkatla (the City of Coin), столица Amn, как и Baldur's Gate, расположена на берегу моря и делится на две части устьем реки. Город состоит из множества районов: Wave, Temple, Gem, Trades, River в Северной части и Scepter, Center, Bridge, Guards и Grave в Южной. Население столицы колеблется в зависимости от сезона от 130000 до 400000 человек. Город хорошо защищен мощным гарнизоном и славится тем, что в нем можно приобрести практически все - были бы деньги. Основная торговля идет на Торговом Рынке, превышающем вдвое размер рынка в Waterdeep. Самыми популярными тавернами города среди приключенцев являются The Mithrest, The Five Flagons, Den of the Seven Whales, The Sea's Bounty, Silverale Hall, Delosar's, The Adamantine Mug, The Copper Coronet.

Горы Cloud Peaks расположены на севере страны. Они известны обитающими там древними белым и красным драконами, с недавних пор доставившими массу проблем местным жителям. Именно в тех местах проходит официальная граница, хотя более северный Nashkel считается частью Amn. В состав региона входят также города Amnwater, столица Athkatla, Crimmor, Purskul, а также множество более мелких. Две цитадели - Rashturl и Amnur прикрывают регион от атак оргов и баатезу из Dragonspear Castle.

Как следует из названия, в Troll Mountains проживает огромное количество троллей. В этих местах происходят постоянные стычки между ними и людьми, причем тролли действуют на удивление разумно. Прочие достопримечательности: логово одного из самых опасных и могущественных красных драконов мира - Балагоса, прозванного Летящим Пламенем; богатейшие запасы драгоценных камней и металлов; тайное поселение гномов – Quarrelshigh, занимающихся горнорудными разработками. Основными человеческими поселениями являются Keczulla и военный город Eshpurta.

Forest of Shadows определяет восточную границу Амна, формально не входя в него. Живущие в лесу зльфы имеют достаточно сил для отпора любого вторжения извне.

Невероятно глубокое Lake Esmel знаменито обитающим там огромным монстром по кличке Эсмельда. Рядом с озером расположен Esmeltaran - довольно крупный город.

По мнению многих жителей столицы, Tejarn Hills отделяют цивилизацию от т.н. "дикости". По холмам разбросано множество фортов, защи-

щающих торговые пути от всевозможных напастей и прежде всего - от орд гигантов. Там же расположена пара независимых городов. Рядом с дорогой на Tethyr некогда располагался Castle Spulzeer до своего перемещения на Ravenloft.

В горах Small Teeth также живет несколько крупных белых драконов и множество другой, не менее злобной живности. Но в регионе расположены и несколько небольших городов.

Сотни лет назад территории Amn угрожало множество школ злобных волшебников, по не вполне понятным причинам выпускавших на просторы страны орды монстров. В нынешние времена уже никто не помнит подробностей тех событий, но последствия сказываются до сих пор. И теперь народ Amn смотрит на любых волшебников с подозрением, если не с неприязнью. В столице крайне мало волшебников, работающих легально.

Дабы избежать преследований, столетие назад маги объединились в тайную группу Cowled Wizards of Amn, члены которой тщательно скрывают свою принадлежность к волшебникам. По всей стране разбросано 16 секретных библиотек-хранилищ, доступ к которым имеют лишь посвященные.

Могущественнейшим волшебником организации является тщательно скрывающий свою сущность Shoon (NE hm demilich W(N)36), сам по себе являющийся тайной силой в регионе.

Все деньги мира проходят через Amn. В торговой стране они определяют все. Даже дворянство не даруется богиней, как в соседнем Tethyr'е, а его получают самые богатые граждане. Повальная коммерциализация не могла не отразиться и на жаргоне местных жителей. Если мастерство вашего воина сравнивают со сталью, что было бы несомненным комплиментом в любом другом месте, не спешите радоваться. Это средняя оценка, "на троечку". А вот если бы его назвали мифриловым (mythral) бойцом... Это высшая похвала чего бы то ни было. Уничижительным является сравнение с рудой (ore). Местный диалект набит и другими жаргонизмами: услышав такие слова, как dragon, kobold или red ink, не спешите понимать их буквально.

В Amn довольно либерально относятся к всевозможным верованиям и самым разным божествам. Доминирующей религией является, конечно же, культ богини торговли Waukeen. До недавнего времени у нее самой были проблемы (из-за неудачной сделки!), длившиеся с десяток лет (со времен Time of Troubles), и божественного статуса она не имела. В ее отсутствие обязанности богини торговли исполняла Lliira. Она же предоставляла заклинания жрецам Waukeen. Но некоторое время назад некие приключенцы помогли богине вернуться домой, на the Outlands, и теперь она снова на своем посту. Эти события описаны в модуле "For Duty and Deity". Кроме многочисленных мест поклонения Waukeen, в городе расположены храмы других богов. Крупнейшие из них: Arbalest's House под управлением таинственного Patriarch of Song (NG ? P20), посвященный богу музыки Milil'у; The Dome of the Rose - храм и монастырь Lathander'а, а его настоятелем является Thaddin Dawnhunter (LN hm P11); богине Луны Selune посвящен Moonhall, который управляется жрицей Aryn Gallowglass (LG hf P14).



● Она меня не видит. Поэтому я еще жив.

Но вот чего простить нельзя, так это нелепой завязки нового сюжета. Как же так можно?! Герой просто обнаруживает себя в лапах мага-извращенца. Вроде как совсем недавно мы были крутыми и сражались с братцем Саревоком, а тут - нате. Как мы попались, что стало с партией, сколько времени прошло? Что, очередной фарс с потерей памяти? Да нет вроде... Вступительный ролик невразумительный (да и некрасивый), не помогают и объяснения подружки Imoen, которую, выражаясь языком настоящих ролевиков, задуалили в мага (потом становится понятно почему) и которая поможет нам освободиться из плена. Освобождение тоже дурацкое. Дескать, напали на пристанище злодея Irenicus'а какие-то охламоны... Ему бы их левым мизинцем, а он взял да убежал. Такой, как выяснится, расподлющий монстр: убежал, оставив на произвол судьбы благоустроенное и насыщенное пыточными устройствами подземелье. А потом-то! Выбираемся на поверхность, сталкиваемся с полоумными магами, арестовывающими Irenicus'а и нашу ненаглядную Imoen. Запрещено, видите ли, в городе использовать магию! И вот подружку детства уволакивают, а через секунду на месте только что бушевавшей схватки мирно прогуливаются привыкшие ко всему горожане. Что у вас тут творится? "Базар," - спокойно отвечают они...

Ладно, проглотим эту пилюлю, благо, она не так уж горька. С сюжетом, несмотря на идиотскую завязку, в BG2 все в порядке. Мы пытаемся освободить Imoen, мы пытаемся разобраться, что за дьявольскую интригу плетет подлец Irenicus, мы ввязываемся в десятки (а то и сотни) других мелких и крупных передряг - все продумано до мелочей. Талантливо продумано, хотя поверить в это после первых уровней игры сложно.

Не нужен мне берег турецкий...

Зачем менять то, что еще не испортилось? Это я про движок рассуждения рассуждаю - уж больно непонятна мне вся эта нынешняя технологическая гонка. Почему-то принято прощать играм примитивную содержательную часть, но безжалостно распинать их за несоответствие современным стандартам графики. Вполне вероятно, многие поставят в вину второму Балдуру то, что он сделан практически на том же самом Infinity, что и первая часть, что и, скажем, Icewind Dale. Ну и что, кому от этого плохо? Разумеется, незначительные улучшения интерфейса и косметические поправки внешнего вида не могут считаться оправданием к цифре "2" в названии игры. Поддержка 3D-ускорителей (у меня лично глючная) и рост номинального разрешения до 800 на 600 - это серьезней, но тоже ерунда. В пору навешать на Bioware всех собак и обвинить их в халтуре и стремлении "малой кровью" заполучить наши деньги. А, по-моему, они молодцы - пошли по правильному пути. Ведь от RPG требуется совсем не новомодные красоты. Главное тут - гибкий (а то и разветвленный) сюжет со множеством вспомогательных квестов, яркие персонажи, красивые локации характерной для Infinity "ручной выделки", сбалансированный мир, заклинания, богатый монстрятник. Опять же, почему-то считается, что написание, скажем, интересных, литературных диалогов - дело нехитрое, не идущее ни в какое сравнение с "ре-



● Я еще даже не побывал в двух районах города!

волюционными" изменениями в графическом ядре. По счастью, никаких революций создатели Baldur's Gate 2 нам не припасли и потратили полтора года именно на содержательную часть. Здорово! Разве что новых качественных видеороликов не хватает - но это можно пережить. И еще смешат модельки, особенно когда они изображают "глубокий вздох" (неестественно выгибаются, как будто проглотили что-то жутко горячее) это тоже мелочь.

Так, собственно, о содержании

Многие хотя бы из наших новостей уже знают о появлении на свет D&D3, то есть новейшей, третьей редакции системы правил Dungeons & Dragons. Baldur's Gate 2 - первая компьютерная игра, хоть каким-то боком использующая эту систему. Не полностью, только отдельные ее положения, но все же... Да и вообще, новшеств в игре хватает. Как и планировалось, потолок для экспы поднят до 2.950.000 XP (начальный уровень - 89.000 XP). Соответственно, появилось множество новых заклинаний, монстры стали посильнее. Многих, скажем, приятно удивит наличие левелососущих тварей - тех же вампиров. Эти - лечись не лечись - убивают за несколько ударов, снимая и HP, и уровни. Брр... жуть. Будут и любимые народом драконы, и всякие противные личи, и разная другая, не встречавшаяся в первой части животинка. Естественно, появятся и новые вещички, в том числе и сборные.



● Amulet of Power - прекрасная защита от вампиров. Но "чистые" воины его носить не могут.

Страной управляет Совет Шести, состоящий, главным образом, из представителей крупнейших торговых династий. Эта организация была создана молодым торговцем Thayze Selemchant, дабы прекратить бесконечные торговые войны в регионе. При помощи уговоров, ложных слухов и отрядов наемников Совет подчинил себе всю страну и создал благоприятное впечатление о себе по всему Sword Coast. Среди членов совета только один нейтральный персонаж, а остальные evil, evil, evil!!! Такие они, торгаши ;). В настоящее время, благодаря открытию нового света - Maztika в 1361DR - и пакту о ненападении с Shadow Thieves, Совет обеспечил экономическое процветание для Amn.

Сильнейшей из тайных групп страны являются Shadow Thieves (помните, они упоминались в первой части игры?) - группа наемных убийц. В Athkatla они обосновались после изгнания из Waterdeep в 1299DR. Организацию имеет разветвленную иерархическую структуру, на вершине которой стоит около десятка лидеров - Shadowmasters. Они держат в страхе весь Amn. Shadow Thieves не опускаются до откровенного разбоя, все их действия преисполнены своеобразного артистизма. В настоящее время они являются значительнейшей политической группировкой региона.

Почти тысячу лет назад волшебник Rysellan the Dark основал тайную группу Twisted Rune - сообщество личей - с целью захвата власти. Twisted Rune постоянно покушается на власть, чем откровенно достала местных правителей, хотя ни одна из попыток не завершилась успехом из-за постоянной междоусобной грызни. Возглавляют Twisted Rune шесть undead'ов, называющих себя Runemasters. Большую их часть составляют личи, хотя есть среди них и вампир, и даже драколич.

Githyanki (возможно, знакомые вам по Planescape: Torment) являются доминирующей силой в Астральном Плане. Раса githyanki произошла от людей, в незапамятные времена порабощенных иллитидами. Веками они вынашивали планы освобождения и однажды осуществили их. После этого раса раскололась на githzerai (помните Dak'kon'a?) и githyanki. Последние поселились в Астральном Плане, где они обитают в своих крепостях (они зачастую строятся на трупах забытых богов). Рыцари githyanki обладают крайне мощным оружием - Серебряными Мечами, способными убивать одним ударом. Любой посторонний, завладевший таким клинком, становится до конца своей (как правило, недолгой) жизни объектом охоты всей расы. Любой путешественник по Астралу рискует привлечь внимание githyanki, а в этом, уж поверьте мне, нет ничего хорошего.

Бездна (the Abyss) - родной дом для демонов tanar'ri — существ, воплощающих Хаос и Зло. Этот План является совокупностью огромного числа слоев. Одни считают, что их ровно 666, в другие - что их бесконечное количество. Каждым слоем или несколькими слоями правят необычайно могущественные tanar'ri - т.н. Лорды Бездны - Демогоргон, Оркус, Граз'зт и другие. Что может привести потомка Баала в такое гиблое место?



● Теперь на карту можно вносить собственные пометки (см. зеленую точку).



● Старина Xzar - пока еще живой.

Многие изменения видны уже на стадии генерации персонажа. Внимательный игрок сразу заметит новую (для BG) расу полуорков, новые классы и подклассы (так называемые “киты”), прочие интересные вещи. Классов добавилось три: Sorcerer, Monk и Barbarian. Sorcerer - маг, не заучивающий заклинания по свиткам, а знающий их “просто так”, задаром. Monk - превосходный кулачный боец со многими приятными бонусами и дополнительными умениями, но принципиально не использующий доспехи. Barbarian - очень быстрый и сильный воин с хорошей защитой против обычного, не магического оружия.

Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Сбалансированность	●●●●●●●●●○
Ценность для жанра	●●●●●●●●○○

Рейтинг 8.9

Время освоения: от получаса
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

“Китов” (подклассов) - по три для каждого основного класса (кроме магов, у которых, как и раньше, идет разделение по разным школам волшебства). “Киты” дополняют базовый класс теми или иными возможностями, не безвозмездно, разумеется. Вот, к примеру, Wizard Slayer - “кит” для fighter’а, специально для борьбы с вражескими магами. Плюсы - растущая с уровнем сопротивляемость к магии, повышенная spell failure мага-жертвы; взамен - невозможность использовать магические вещи (кроме оружия и доспехов). Или, к примеру, “кит” Kensai (тоже fighter) - так обозначаются виртуозы меча, как и монахи (Monk), не признающие доспехов. Всего - 21 “кит” (плюс можно ограничиться базовыми возможностями класса), среди которых попадаются очень оригинальные экземпляры. Например, Jester (бард-шут) - весельчак и балагур. Вместо традиционной “песни барда”, он может с легкостью наводить заклинание Confusion на всех в округе вне зависимости, свои это или чужие. Представляете, какая кутерьма после этого начинается?

Можно отметить более детальную разбивку “оружейных” умений, а также появление возможности драться двумя руками сразу (по мечу в руке, для рейнджера - супер!)

Из прочих полезных нововведений отмечу ряд интересных скриптов (вроде thief adventurer), автоматическую паузу при обращении к инвентарю (но доспехи во время боя нельзя менять), мешочки для хранения драгоценных камней и книжки для сбора свитков, обозначение числа зарядов в магических предметах.

Ну, я пошел?

Честно покаюсь - заполучил я четыре диска второго "Балдура" обманным путем. Уж больно люблю я эту игру. Есть у нас в редакции более сведующие в ролевых делах люди - к ним пришлось применить заклинание Charm Person. Подействовало, как видите. Кстати, charisma моего персонажа сейчас 22 - девушки прямо штабелями вокруг укладываются. Только вот длинный язык иногда подводит. Например, грустная Aerie - она когда-то имела крылья, но, попав в рабство к нехорошим людям, потеряла их. Я возьми да ляпни, что, мол, не переживай, найдем мы тебе новые крылья. Обиделась... Впрочем, я опять отвлекся. На самом деле мне пора закругляться - нечего воду в ступе толочь. То, что игра отличная, - это изначально было ясно. О том, насколько она лучше или хуже тех же Wizards & Warriors, я, к сожалению, не могу судить. Потому как полностью погружен в мир Балдура и пока все там не излажу вдоль и поперек, не успокоюсь, не взгляну на что-нибудь другое. Так что пойду я, ладно? Недостатки, какие нашел, перечислил, основные новшества назвал... Всему остальному место уже в гайде. Большом таком и красивом. Как и сама игра.

Комментарий Ивана Жилина: Я, помню, радовался первому БГ, как ребенок. Впрочем, меня можно понять: тогда ситуация, когда в среднем раз в месяц выходит новая ролевка, еще просто не существовала. Не то, что сейчас. Сейчас я зажрался, как последняя свинья, и второй меня уже как-то не устраивает.

Нет, все “то”, все даже более “то”, чем раньше, но... Это, безусловно, не лучшая CRPG в истории или даже на сегодняшний день. Самая лучшая AD&D? Да, я поднимаю все свои щупальца, голосуя за это, но не более!

А что до неправильного переноса персонажа и странных штучек с партией - приходится терпеть. Раз уж согласились раз на 5/6 неписей в команде, приходится ожидать, что хозяева будут делать с ними все, что их интерплеевской душе угодно. Либо шашечки, либо ехать: если очень хочется достоверных персонажей, да с историей, да с характером, придется согласиться и с тем, что жить они будут сами по себе. Как их неписевой душе захочется.

P.S. Все же есть особый символизм в том, что W&W и BG2 получили одинаковый рейтинг. Гарантирую: авторы не сговаривались!

"В гостях у сказки" или Энциклопедия ролевого стратега.

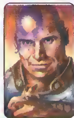
Вот вы смотрите сейчас на зтот подзаголовок и думаете: что бы зто значило? Что за приют для изгнанных гайдов посреди ролевого раздела?

Гайды – зто гайды. Мы – не они, они совсем даже не мы и место им в Navigator Guides. Но, помимо гайдов, существует такая вещь, как хинты. Вещь нужная, полезная, и, не скрою, в свое время я сам баловался их написанием, причем в том числе и по поводу BG первого. А то, что вы видите в зтой подрубрике, и есть пара интересных советов. Им можно следовать, можно на них наплевать, но надо признать, что смысл просто обратить внимание на такие подходы к прохождению есть.

Далее. Адмирал Веселов удачно приютил такие вот хинты на страницах своей Энциклопедии стратега. А я подумал: что, в сущности, есть хинт для RPG как не часть общей победной стратегии? Так что я на время одолжил (без спросу, конечно, но я верну на место!) название у дружественного шеф-редактора и очень удачно поместил сюда пару материалов. Точнее, мне кажется, что удачно, потому как решать тут не мне, а вам, читатели.

Небольшая ремарка: "В гостях у сказки" планируется как одноразовый проект (в любом случае нерегулярный) и зто ни в коем случае не замена временно коматозным "Запискам на манжетах". Разница принципиальная: "Энциклопедия стратега" (ролевого или нет – неважно) - зто информация полезная. "Манжеты" – зто информация интересная. Одно другого не исключает совершенно, но приоритеты расставлены четко.

Часть первая. О свободе выбора и о Сталкерах



В хороших играх должна быть свобода выбора. Чтобы можно было действовать согласно собственным предпочтениям и изобретать собственную тактику, не идя послушно по единственно "правильному" пути. Вот, скажем, по нраву мне рейнджеры. Просто личная симпатия, ничего больше. И, что характерно, в Baldur's Gate 2 можно придумать массу интереснейших комбинаций именно с героем-рейнджером. Отбрасываем в сторону хитрые расчеты на предмет "кто же здесь круче всех?" и действуем так, как нам больше нравится, по-своему, не копируя других - вот где самая соль ролевой игры!

Мне бы хотелось привести здесь несколько рекомендаций из собственного опыта. Оцените их - возможно, они вам пригодятся.

Есть в игре один замечательный рейнджерский "кит" - Сталкеры. Люди-тени, имеющие значительный бонус к stealth-показателю, владеющие воровским backstab'ом, знающие (с 12-го уровня) несколько дополнительных заклинаний (Haste, Protection from Normal Missiles, Minor Spell Deflection), но, как противовес, ограниченные в ношении доспехов. Вот это сила! Создаем себе такого героя, ставим ему скрипт "thief scout" (дабы все время крался и не рвался без командыв бой, рассекречивая себя) и безнаказанно шастаем по всем уровням, детально разведывая обстановку.

Преимущества:

1) Сталкер может до боя вызнать местоположение и силу врагов, что позволяет правильно подобрать атакующий маневр.

2) Отдельных монстров можно вполне завалить backstab'ом. А медлительных (вроде Mummy) так и вовсе изводить только им (ударить, скрыться, снова ударить...).

3) Можно Сталкером выбрать удобное место вне видимости врага, из которого маг сможет безнаказанно кастовать атакующие заклинания вроде Cloud Kill в гущу врагов.

4) Очень эффективен способ "выдергивания" монстров, то есть выманивания их из общей кучи под удар главных сил. Причем, желательно, поодиночке. Для этого Сталкеру надо аккуратно выбрать место и на мгновение дать себя заметить (еще лучше - пустить стрелу, разозлить его). И тут же отступить, скрыться. Монстр пойдет проверять, в чем дело, отобьется от своих - все, ему конец.

5) При должной ловкости получается болезненно обстреливать врага, каждый раз после пуска стрелы отступая и прячась.

6) С помощью Сталкера партия может избежать множества навязанных сюжетом схваток. Точнее, не избежать их, но направить ход событий в выгодную для себя сторону. Особенно это касается встреч с колдунами, которые сразу же после полагающихся пререканий с невидимым (в нашем случае) главным героем навешивают на себя разнообразную магическую защиту. Нет ничего проще! Отводим отряд, ждем пока время действия чар пройдет и только потом атакуем.

7) Сталкер, в конце концов, может просто без боя добираться в разные потаенные места.

Недостатки:

1) Само собою, ограничение на ношение доспехов не позволяет подготовить очень уж хорошо защищенного воина.

2) Ловушки! Подземелья полны ловушек, и без сопровождения в лице опытного вора не обойтись (работа на пару: один разведывает, нет ли врагов, другой, идя чуть позади, ищет ловушки). Yoshimo, которого мы встретим в самом начале игры, идеально подходит для зтой роли. Надо еще только чуть побольше прокачать ему умения Find Trap и Lock Picking. А скрипт подойдет "thief adventurer" (постоянный поиск ловушек).

3) В игре немало монстров, которые видят Сталкеров, несмотря на все их ухищрения. Также опасны маги, многие из которых не поддаются на обычную провокацию с выманиванием.

Кстати, по поводу выманивания. Если удается разделить врагов - зто уже половина успеха. Как бы силен не был монстр, в одиночестве он долго не выдюжит. Даже в тех случаях, когда дружный натиск всей команды не приносит успеха, есть немало дополнительных способов. С помощью магии, с помощью ловушек и т.д. И еще с помощью дальнобойного оружия (луки, пращи, арбалеты). Приведу три мощнейшие тактики разбирательств на расстоянии.

Тактика 1. "Растяжка". Весьма зффектный способ разбирательств с разного рода здоровяками. Заключается он в том, чтобы расположить стрелков по разные стороны от жертвы. Когда один стреляет, монстр поворачивается к нему и идет "разбираться". Но не тут-то было! Стрелок уже делает ноги, а в дело вступает другой, со спины. Все повторяется снова - так можно загонять насмерть кого угодно (если иммунитет к обычному оружию - взять стрелы помощнее, с какой-либо магией).

Тактика 2. "Погоня". Довольно нахальный вариант "растяжки". Применяется против особо тупых и особо мощных тварей. Выглядит дико, но действует почти безотказно. Хитрость заключается в том, чтобы заставить монстра неотступно преследовать одного приключенца, в то время как все другие невдалеке спокойно пускают стрелу за стрелой. А первому, который в роли "приманки", надо только быстро-быстро бегать по кругу, уворачиваясь от ударов.

Тактика 3. "Живой щит". Тут все просто. Кто-то (созданное с помощью магии существо или обвешанный всеми возможными защитами приключенец) должен как можно дольше сдерживать атаку, давая лучникам сделать свое дело.

Михаил Рахаев

Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов
пан Сагайдачный

Приключения Пятачка в Волшебном Лесу

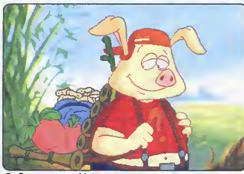
Нонсенс – это когда на Украине свинья умирает от старости.
(команда КВН г. Житомир)

Жанр	Квест / Образовательная игра
Издатель	"Бука" (проект "Букашка")
Разработчик	Datasun Software Corporation
Требуется	Pentium 133, 8 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 16 Mb RAM

Только не надо начинать смеяться прямо сейчас – это все-таки не произведение Михал Михалыча Жванецкого, но диск с игрой я получил из рук редактора Action-отдела, дорогого шефа Джобса. Этот простой, не отягощенный ни одним из известных комплексов человек просто подошел ко мне и задушевно так сказал: "Партия сказала – надо!.." На мои поданные слабеющим голосом всхлипы "Что это?" и "А чего ж вы сами, шеф?" он кратко ответил: "Это крутейший экшен, возможно, хит и даже, возможно, игра года. Тебе ее даю по блату – сам ни фига не успеваю". И ушел. А на мне, как вы понимаете, повис долг...

Разумеется, это был не экшен. Это была детская развивающая игра, совмещенная с простеньким квестом, из новой серии компании "Бука". Положение было – врагу не пожелаешь...

Но счастье есть, его не может не быть. Оно свалилось буквально на голову: ко мне в гости приехал мой старый дружище пан Сагайдачный, человек хороший, хотя и неоднозначный. Дело в том, что многие, лично не знакомые с ним, не верят в его существование: это просто персонаж какой-то комедии фарса – он всегда ходит в шароварах, бреет голову, оставляя только оселедец, постоянно ест сало, особенно если перед ним стоит тарелка борща, ругает на чем свет стоит – цитирую - "жыдив, татар, москалив, американцив, билорусив, ляхив поганых и турэцьких бусурман", всюду хвалится своей казацкой родословной, а в каждом универмаге спрашивает "глобус Украины". Едва этот "господин" увидел диск, глаза его загорелись – на обложке был нарисован ПОРОСЕНОК. Никакие объяснения, что игра не про Украину, а наоборот – для детей, не могли вразумить старого казака. Пришлось уступить грубой силе, взамен потребовав написать подробный отчет о своих впечатлениях от игры для наших читателей. Желательно на НЕ СОВСЕМ украинском языке...



Вот он, герой Украины, не давший иссякнуть запасу сала в ее городах и селах

О пользе свинины. Хорошей и разной.

Як мени указал пан Ондрий, игра предназначена для детей. Но я могу со всей ответственностью заявыты, що игра цилком предназначена для украинськых детей. Только они способны в полной мере оценить подвиг юного Пятачка...

Дело вот в чем: в Волшебном Лесу, дэ жывэ Пятачок зи своимы друзямы, почалася засуха. Все посевы картопли и редиски погибли. Факт, дужэ болезненный не только для Волшебного Лесу, но и для всей Украины, бо колы вид голодухи вымруть свыни, то нам, дорогие мои, придется питаться этим вашим москальским салозаменителем – ковбасою. А такого позору нэ стэрпыть жодэн козак!

Що ж робыть простому украинському Пятачку? Конечно, идти шукаты харч на дальние городы, где он, разумеется, есть. Та, панове, не всэ так просто: игра, як я понял, образовательна. Отчего кожный из дюжины с лишком этапов представляет собой вопрос из личной чы общественной жизни насекомых, цветов, пауков и деревьев. С одной стороны такый пидхид е поганым для воспитания у ребенка нашего, украинськього мэнталитэту – сказку о галушках, що сами лизуть у рот ще нихто не отменял. Но с иншои стороны – цэ добрэ: покы дитенок забавляется разгадыванием пытань, його маты й батько хоть трохы, но зможуть насладится тышою у хати.

Будь готов! Завжди готов!

Щоб подготовить Пятачка до будущего шляху, старый Знак Запытання [Вопросительный Знак — Dr.Aib] предлагает поросенку прочитать один из (или все



чотыры) томов энциклопедии "Мир Насекомых", содержащей все вопросы игры в виде викторины. От тилькы бида у тому, що напысаны книги тем самым языком, якым, сдается мэни, учили в бурсе сынив пана Бульбы. Помните ту историю? Прыйшлы сыны до старого Тараса и так загрузили його прэмудристю латынськой, що вин одного вбил, а от другого сам убежал в полон до вворогив Запоризьской Сичи. Радують в энциклопедии старика лишэ дви рэчи: По-пэршэ, колы с чадом рядом будуть сыдиты батько чы маты, котри зможуть объяснить ему неясни слова [а то и целые предложения – Dr.Aib] и в более доступной форме донести суть задання, то польза будэ огромадною. Ну и по-другэ, текст озвучывае така гарна дивчина, що я, старый пень Сагайдачный, тут же начал напяливать святкови [праздничные – Dr.Aib] шаровары и накручивать свой оселедець – вдруг придется когда-нибудь с нею встретиться!

Помимо книг в доме старика-знака есть "яблука знання". Их роль гениальна – яблука знання вам придется отдавать персонажам игры в случае ошибочного ответа на вопрос. Задумка дужэ цикава [очень интересная – Dr.Aib]: попробуйте пройти игру, сорвав не цисть, а лишь одно яблуко! Могу поспорить на дэсять, а то и двадцять литрив горилки, що, не являясь записным агрономом-энтомологом, финальный скриншот вы не побачытэ як свои вуха.

Редкая птица долетит до середины Днепра. А разве поросята – птицы?

Но вот наше майбутне сало [будущее сало, пан Сагайдачный никогда не забывает о высшем предназначении свиней — Dr.Aib] пишло в дорогу... Пятачку трэба пройты пьятнадцять этапив, знайты видповиди на загадки пьятнадцаты ризных персонажей: бджил, мурашок, цвиркунив, паукив, дубив, корзнив, овочэй и даже гориха [перевожу: пчел, муравьев, сверчков, пауков, дубов, корешков, овощей и даже ореха – Dr.Aib]. Кожный из них будэ пытать [не пугайтесь, пан Сагайдачный употребил украинское слово. По-русски это значит "спрашивать" – Dr.Aib] Пятачка про свое: бджилы – про мэд, цвиркуны – про писни, дубы – о хроло... хорло... зараз-зараз, панове, гляну на экран з игрою... хлорофилле, овочи – про сподивання на врожай... При каждом новом запуске игра случайным образом бэрэ пытання для своих питомцев и, якщо вам сподобається ее сюжет, можно забавляться хоть до второго воссоединения с Россией.

Пятачок, гарный парубок у чэрвоний бэйсболци иде на дальни городы. Для цього трэба перейты ричку, що виддиляе його Волшебный Лес вид дальнього городу. Ричка – дужэ красочный символ Украины, гарно подмеченный авторами игры. Самэ вона виддиляе щырых украинцив з правого берега вид ливобэрэжных запроданцив. То ж не трэба дывуватыся, що покы наш Пятачок иде по ридной зэмли правого берегу уси персонажи пытаются в меру возможности оказать ему допомогу. Вот пани Бджола, накормившая бедняжку-порося солодким мэдом. Вот панна Бабочка, предложившая ему свои крылья. Голосок тооненький, видать щэ зовсим молода. А вот пан Павук, похожий на старенького ксендза – его дрожащий, дряблый голос не можэ испугать навить видпочиваючую рядом муху...

Но лишь стоит Пятачку пэрэнэстыся на ливый бэрэг (кстати, пэрэвозчиця, пани Стрекоза, дужэ неоднозначна личность, москальска шпыгунка, не иначе!), як вэе разительно меняется. Тут же до него приставляють слежку – некую громадянку [гражданку – Dr.Aib]! Инши персонажы ливобэрэжья не менее одиозны. Вот, к примеру, панна Редиска, разговаривающая на типичном "москальском" наречье, которое можэ ввести в состояние аффекта любого члена народного руха УНА/УНСО [пан Сагайдачный не прав. Не все русские так разговаривают, далеко не все! Более всего голос Редиски похож на "базар" одной достаточно узкой группы молодых людей, компактно проживающих в местечке Солнцево. – Dr.Aib]. Или тетушка Тростник, по акценту опознанная мною то ли як крымська татарка, чы то як басурманка з туреччины [открою секрет: это вьетнамский выговор. Пан Сагайдачный, однако, не обязан этого знать – Вьетнам не граничит с Украиной. – Dr.Aib]. Доколе, панове, Ливобэрэжная наша Украина буде оккупована всякими басурманами, татарами и москалями (я щэ не упомянул про братца Торфяного Мешка, неожиданно переходящего с российскои мовы на английскую), ховающимы вид украиньского народу излишки продовольствия? Доколе таким гарным хлопцям, як Пятачок, придется рисковать свой жизнью и репутацией, втиряась в доверие к запроданцям та шпыгунам, ради доставки з ливого берега на правый корму для свынэй, тем самым спасая козацтво и нэзалэжнисть Батькивщыны?

Короче, игра дужэ гарна! Почище пляшкы з горилкою промывающая мозги и поднимающая многие сложные проблемы, которые повынни будуть решать наши дети...

Послесловие

Это снова я, тубиб Айболит, как остроумно назвал меня один из посетителей форума нашего журнала. Хочу быстренько прояснить вам некоторые нюансы, по забывчивости не упомянутые нашим малороссийским другом, и выгнать его поскорее взашей, покуда он еще не перебил всю посуду, бегая как угорелый с криками: "Дэ моя шаблюка, бисови вы диты! Навить сала нэма чым наризаты!"

Однако благодаря пану Сагайдачному, вытянувшему на своих казацких плечах всю лирику, мне придется говорить о прозе. О глюках, багах, графике и звуке. Вам это интересно?

Начнем с четырехтомника в коморке Вопросительного Знака. Как уже было сказано, язык абсолютно не адаптирован под восприятие ребенка 5 – 13 лет (именно такой возраст упомянут на коробке) в одиночку. Впрочем, материал подобран по-настоящему интересный и нужный, в той нетривиальной манере, какая была в свое время популярна на занятиях юннатских кружков.

Далее меня смутил баг на экране с Деревом: оно задает Пяточку один вопрос, в то время как текст рядом содержит СОВЕРШЕННО другой.

О музыке ничего хорошего сказать не могу. И плохого тоже. Она нормальна в самом брутальном, бытовом смысле слова: она есть и мозги не парит. Вот озвучку похвалю. Поначалу вообще все идеально. К середине начинает появляться чувство легкой халтуры. В конце – фейерверк, экстаз! На "дальней бахче", которая официально называется "Овощная ферма", похоже, действительно собраны самые кондовые, самые рулезные персонажи. Спутать их невозможно даже во сне. Личности, черт побери. Особенно разрекламированная Сагайдачным Редиска. Я думал, что так прекратили говорить году этак в 96-97, в момент расцвета в нашей стране мелких группировок с бойцами в "кожанках" и молодых людей с бритыми затылками и накаченными ушами. Так и хочется воскликнуть, слушая ее: "Ты че, сестренка, меня на фу-фу разводишь? Базар попридержи чуток, понятно?". И сделать характерную фигуру из двух параллельно идущих пальцОв и одного (большого) – отставленного немного назад.





Ну а графика... графику вы видите на скриншотах: нарисовано неплохо, но с известной картиной Пабло Пикассо "Девочка не шарит" (Вариант "Девочка на шару" рассматривается...) ничего общего не имеет...

Собственно, все. Пора расставить рейтинги. Главный рейтинг, конечно, – это стоит ли покупать данную игру? Если вашему ребенку 5-6 лет – вряд ли. Никакие родители не смогут перевести такие понятия, как "хлорофилл", "метаморфоза", "калийное удобрение", своему малолетнему чаду. Но вот если ваш ребенок ходит в школу, а вы – заботливый родитель, не жалеющий времени для него, выбор очевиден – диск весьма неплохое приобретение. Очень неплохое. Вот и пан Сагайдачный кивает, что-то подсказывая... А! Он просит Дэржавну Раду издать указ о закупке миллиона дисков для украинских детей. В воспитательно-образовательных целях.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●○○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●●○
Сюжет	●●●●●○○○○○
Ценность для жанра	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.1

Время освоения: 5 минут
Сложность: настраиваемая
Знание английского: не нужно

НОВОСТИ Железный поток

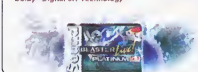
Pentium 4 может выйти раньше

Pentium 4, новый процессор Intel, по слухам, может выйти не в ноябре, как заявила корпорация официально, а 30 октября. Следует напомнить, что младшая версия будет работать на частоте 1,4 ГГц. Именно ее прототип представлял в начале года Альберт Ю. К тому, что мы уже рассказывали об зтом процессоре, следует добавить, что его радиатор и вентилятор будут просто огромны по сравнению с Pentium III. Их цена будет находиться в районе 20 - 30 долларов. Стоимость корпусов, судя по всему, будет пропорциональна "кулерам", и "наворотов" в них, связанных с зтим "монстром", которого зовут Pentium 4, тоже будет много. И зто не говоря уже о материнских платах и остальном "железе". Итог прост: выходит процессор для настольных систем и заменит старшие версии Pentium III. У многих есть сейчас Pentium III 1,13 ГГц, 256 МБ оперативной памяти и прочие последние достижения вычислительной техники? Так что считать, что скоро появится нечто сверхдорогое, что и представить себе нельзя, не надо. Например, сам процессор будет стоить примерно как старший сегодняшний Pentium III. Ну, почти как...

Вышенаписанное я хотел представить на обозрение всей аудитории Навигатора без лишних комментариев, но в последний момент, когда новости уже были готовы, стали известны новые подробности. Корпорация Intel официально заявила, что процессор будет выпущен в конце года. Поскольку конец года - понятие растяжимое, то даже приблизительной даты выхода из зтого вывести логически невозможно. Зато понятно, что то, о чем говорит весь мир (30 октября), не подтвердилось. По слухам, новая дата должна быть где-то в районе 20-30 ноября. Intel не оправдывается, а говорит, что они, не называя точной даты, обещали выпустить процессор во втором полугодии, в каковые рамки они и укладываются. Все хорошо, но, судя по недовольству среди заказчиков процессора, необъявленная дата, наверное, действительно была тридцатым октября. Все равно, Intel намного "перебьет" по производительности AMD. Ожидание продолжается...

Звук у Creative не стоит на месте

Фирма объявила о выпуске трех звуковых карт серии SoundBlaster Live! 5.1: X-Gamer 5.1, MP3+ 5.1 и Platinum 5.1. Естественно, нас интересует первый. В карточке стоит цифровой сигнальный процессор (Digital Signaling Processor, DSP) EMU10K1 (кому зто ему? :)). Как обычно, обещается огромная мощь и чистейший звук. Обычно в таких случаях думается: "Доживем - увидим", но Creative Labs почему-то хочется поверить на слово. Уж они-то в звуковых картах толк знают.







3dfx и OpenGL

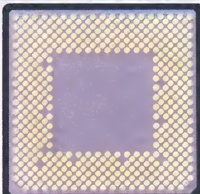
Вспомните номер 11 за 1999 год. Там была статья об интерфейсах прикладного программирования трехмерной графики. Называлась она "У кого 3D лучше?". Там говорилось о Glide, Direct3D и OpenGL, рассказывалось об OpenGL Architectural Review Board, организации, контролирующей развитие стандарта OpenGL. Теперь туда вошла и 3dfx. Может быть, новый член зтого сообщества подтолкнет зволюцию интерфейса к новым достижениям.

Вывод Duron на рынок окончен

Компания AMD планирует прекратить продажи процессора K6-2 с октября сего года. Последнее время он занимал позицию на рынке как продукт для ПК нижнего ценового диапазона. Когда было официально объявлено появление процессора Duron, то параллельно с зтим событием было сделано заявление о том, что Duron плавно заменит K6-2. Финальная стадия наступила. Находившийся так долго на разных секторах микропроцессорного рынка "чип" уходит на покой, чтобы дать дорогу современным технологиям.

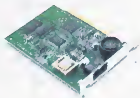


● Старичок K6-2


● Юный Duron (не так уж и дурен). Вид снизу


● Юный Duron: Вид сверху

U.S.Robotics 56K Perfomance Pro



Так называется новый модем соответствующей фирмы. Он поддерживает все современные протоколы, включая V.90, и, конечно же, фирменный протокол x2 - аналог V.90, который в свое время не удалось сделать международным стандартом. Это внутренний модем с собственным аппаратным контроллером. Поэтому он не "пожирает" вычислительные ресурсы центрального процессора так, как зто делают многие другие модемы, у которых подобные функции реализованы на уровне "софта". Имеется специальный игровой режим, который, например, может существенно сократить ping в Q3A и других 3D Action. Другим важным качеством является улучшенная техно-

логия состояния линии. Рекомендуемая фирмой розничная цена в России составляет $92.

Новая "видюха" от "матраса"



Новую видеокарту выпустила фирма Matrox. Она основана на процессоре G450 и называется Marvel G450 eTV. Обладает многими достоинствами: композитный видеовход и выход, TV-тюнер, MPEG-2, умеет высококачественно воспроизводить DVD, S-video. В общем, полный электронный телевизор (даже телетекст есть). Только в играх... Ох, G450, он и есть G450. С GeForce2 GTS ему не тягаться.

Новый модем для Internet-телефонии



U.S.Robotics выпустила новый модем для Internet-телефонии. Называется модель 56K Internet Call Modem. Модем представлен во внутреннем исполнении и способен передавать данные, факсовые сообщения и голос. Кроме хорошего качества голосовой связи через Интернет, есть еще некоторые "хитрые" особенности. Если вы хотите позвонить по телефону во время работы модема, то вам ничто не мешает, если аппарат подключен через сам модем. А если позвонят вам, то специальный "софт" проинформирует об этом. Узнав, можно отключиться от глобальной сети и поговорить. Минимальные требования: Intel Pentium 133 МГц, 16 МБ ОЗУ, 2 МБ свободного дискового пространства, CD-ROM, свободный слот PCI, Windows 95, 98, NT 4.0, 2000.

AMD не желает отставать

Компания AMD намечает в ближайшем будущем сильно изменить частоту шины EV-6, перенятую в свое время у RISC-процессоров Alpha. Очевидно, это произойдет уже не с процессорами, носящими гордое имя и торговую марку Athlon. В свете того, что "на подходе" Pentium 4 (ранее известный как Willamette), у которого частота системной шины - 400 Мгц, следует ожидать аналогичных параметров и у EV-6. Это даст ей некоторое преимущество, но, возможно, оно никому не понадобится. Как известно, многопроцессорные системы на базе процессоров от AMD никто особо делать не рвется, хотя, в то же время, нельзя сказать, что этим абсолютно никто не занят. Просто они не применяются в таких огромных количествах, как многопроцессорные компьютеры на базе процессоров Intel, недостаточно наработок в этой области. Однако практическим преимуществом системной шины EV-6 является именно немного более качественная реализация многопроцессорной поддержки на уровне ее протокола. Возможно, в Pentium 4 шина будет практичнее в этом отношении. Если даже нет, то Intel все равно лидирует в этой области, поскольку, кроме шины, здесь важны и многие другие параметры процессора. Очевидно, что AMD введет шину в 400 МГц гораздо позже Intel.

Процессор Timna не выйдет никогда

Корпорация Intel неожиданно закрыла один из своих крупномасштабных проектов. В его рамках разрабатывался новейший интегрированный микропроцессор Timna для недорогих ПК. Он должен был взять на себя функции графического контроллера и контроллера памяти. Предполагался совершенно новый уровень интеграции. Этот кристалл должен был быть центральным процессором. Во-первых, компьютеру с таким процессором не нужна бы была и видеокарта (как 2D, так и 3D-ускоритель). И хотя встроенная по нынешним меркам была бы крайне слаба, но уж точно, что намного мощнее первых Voodoo. А ведь многие до сих пор ими пользуются. Во-вторых, материнские платы должны были стать еще дешевле. Ныне в самых дешевых современных компьютерах "видеокамень" и контроллер памяти - одно и то же... Точнее говоря в одном и том же... кристалле. Это - один из трех узлов базового набора микросхем Intel 810. Этот "хаб" и хотели "срастить" с кристаллом ЦП. Мало того, туда еще хотели "засунуть" новую доработанную и существенно исправленную архитектуру печально известного MTH из набора 820, чтобы процессор мог сам (а не материнская плата) обеспечивать работу с разными типами памяти. Все привело бы к еще большему удешевлению ПК. Но люди не настолько бедны, чтобы ПК дешевели еще больше (по крайней мере, в тех странах, где люди не мечтают снова или в первый раз бороться за "светлое будущее", а пенсионеры вовремя получают приличные пенсии).

Из-за того, что архитектура MTH, внедряемая в Timna, показала себя не блестящим образом, фирма решила перенести выпуск процессора с этого года на следующий, чтобы сделать все в лучшем виде. Однако во время задержки выяснилось, что людям вполне достаточно существующей интеграции видеокарты на материнской плате и все желающие (там) спокойно за это могут платить. Из-за падения интереса к своему сверхинтегрированному продукту Intel решила, что работы над "камнем" продолжать не стоит.

Тем не менее, это даже на руку всем пользователям (в том числе и бедным несчастным россиянам). Здесь есть несколько выгодных моментов. Жаль, что ни один из них не носит финансового характера.

Выгода № 1. Тактовую частоту Celeron, нынешнего дешевого процессора корпорации, повышать легче, чем тактовую частоту такого "навороченного агрегата", каким должен был бы быть Timna. А, значит, пользователи смогут получать все новую и новую производительность быстрее.

Выгода № 2. Теперь корпорация сможет перебросить высвободившиеся ресурсы на разработку других продуктов для микропроцессорного рынка. То есть прогресс пойдет быстрее. Быстрее получим многие другие продукты. Скорее всего, основные резервы, которые таковыми стали после закрытия проекта, будут брошены на скорейший выпуск Pentium 4 и последующее его развитие.

Тестирование Itanium

Процессор Intel Itanium, ранее известный как Merced, тестируется, дабы скоро появиться на рынке и "больно ударить" конкурентов, поскольку за такой скоростью развития микропроцессорной архитектуры они просто не успевают.

Intel наметила на конец этого года выпуск еще одной серии пробных систем на базе этого процессора. Естественно, этому предшествует крупномасштабное тестирование. На нем присутствовало около 200 инженеров, занимающихся аппаратным и программным обеспечением. Размах поистине достоин Intel - настоящего гиганта индустрии. Площади, на которых проводится тестирование, составляют около 10 тысяч квадратных метров. Используется около пяти с половиной километров кабеля. Количество силовых линий превысило сотню, а сумма емкости всех устройств хранения информации 2 ТБ (терабайта; 1 терабайт равен 1024 гигабайтам).

Таким образом Intel продолжает мероприятия по подготовке рынка к выходу Itanium. Теперь суть тестирования в том, чтобы процессор хорошо работал с предназначенным для него оборудованием и программным обеспечением. И тестируется не столько сам процессор, сколько совместимая с ним продукция. Тестирование совместимого оборудования и ПО проводится уже во второй раз, и это, как всем известно, не единственные шаги кор-

порации Intel в подготовке рынка к выходу революционного, абсолютно непохожего ни на что существующее процессора. Именно из-за его революционности и следует заботиться о том, чтобы люди восприняли его должным образом. Тактовая частота первых вариантов процессора составит 733 и 800 МГц, а тактовая частота шины 266 МГц. Только не надо удивляться, потому что в нем все устроено совсем по-другому, по-новому. Этот процессор (с частотой 800 МГц) наверняка сможет с огромной разницей обогнать по производительности Pentium 4 (1,5 ГГц - частота кристалла, 400 МГц - частота шины).

Intel заявляет о том, что планирует начало поставок для установки в системы конечных пользователей в 4-м квартале этого года, а на массовый рынок Itanium должен выйти в первой половине следующего года. Похоже, что запланированные на 4 квартал первые поставки уже не только начались, но и коснулись России, но это уже совсем другая история...

Первый рабочие Itanium в России

Двадцать шестого сентября МГУ им. Ломоносова посетил Патрик Гелсингер (Patrick Gelsinger), вице-президент корпорации Intel, технический директор Intel Architecture Group. Он подарил лаборатории химической кибернетики химического факультета компьютер. Только не надо воплей о



том, что это позор, когда огромные университеты по одной "машине" с миру собирают. Нет! Все гораздо оригинальнее и интереснее.

Это не просто компьютер, а одна из первых рабочих станций (не только в прямом смысле, но и в смысле "нормально работающих"), основанных на новейшем революционном процессоре Itanium (ранее был известен как Merced) фирмы Intel. МГУ им. Ломоносова - первый (и пока единственный) ВУЗ во всей Восточной Европе, у которого будет компьютер на базе такого мощного процессора.

Об устройстве и новшествах Itanium уже было сказано много. Повторяться не буду. Скажу только то, что производительность Itanium в приложениях, связанных с промышленным использованием или сложным анализом, достигает 6,4 миллиарда операций в секунду, а 64-битная адресация позволяет использовать до одного ЭБ (эксабайта, эксабайт - 1024 терабайта, терабайт - 1024 гигабайта) памяти.

Руководитель лаборатории химической кибернетики химического факультета МГУ, профессор, доктор химических наук Александр Владимирович Немухин по этому поводу сказал следующее: "Двухпроцессорная рабочая станция на базе новейшего процессора Intel Itanium не только существенно повысит эффективность проводимых нами работ, но и позволит расширить наши возможности. Процессор Itanium обеспечивает невиданную доселе мощь по сравнению с используемыми нами системами на базе процессора Intel Pentium III, и мы ожидаем прироста производительности в квантохимических расчетах в среде "PC GAMESS" на десятки и сотни процентов. В результате мы получим решение с соотношением цена/производительность, намного превосходящее существующие 32-разрядные системы". Напомню, что разработка процессора велась с 1993 года.

Новости собирал
Горяйнов Дмитрий aka Woolen

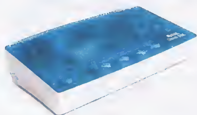
Горяйнов Дмитрий aka Woolen

Просто модемы

Что есть модем? Вопрос, казалось бы, простой. Устройство такое, компьютерное. Бывает внутренним, а бывает внешним. Для соединения этих самых компьютеров по телефонной линии. А что вы знаете о модемах? Это уже, как говорится, кто во что горазд. Кто больше, а кто меньше. Кто-то знает только то, что с его помощью можно подключаться к Интернету. Кто-то уже знает многое, но хочет знать еще больше. Так вот давайте обсудим этот вопрос. Посмотрим на него с разных сторон. Ведь познавать новое не вредно, а даже временами полезно :). Ну, что ж, поехали!

Сделай свой выбор!

Понять, как выбрать модем, гораздо проще, чем понять, как он устроен внутри. Поэтому мы, как в любимой игрушке, пойдем от простого к сложному. Поэтому сначала поговорим о выборе и немного затронем внутреннее устройство. Ровно настолько,

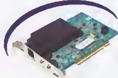


сколько надо знать, чтобы научиться выбирать.

Скорость передачи модема зависит от того, какие протоколы он поддерживает. В данном случае протокол, говоря на бытовом языке, это способ кодирования информации в сигнале. Самый медленный из ныне распространенных проколов - V.22bis. Он обеспечивает скорость передачи до 2400 бит в секунду. Более старые и медленные протоколы уже давно не используются, да и этому осталось недолго. Например, протокол V.21 обеспечивал максимальную скорость передачи на уровне всего 300 бит в секунду (бит/сек). Второй протокол, применяемый в современных модемах, - V.32. Скорость передачи по нему составляет не более 9600 бит в секунду. Еще существует V.32bis. Его скорость передачи доходит до 14400 бит в секунду. Дальше - больше: V.34 - до 28800 бит/сек, V.34bis - до 33600 бит/сек, V.90 - до 57600 бит/сек. Однако для российских линий последний протокол практически не нужен, поскольку достичь такой скорости здесь нереально. На самых лучших телефонных линиях достигается скорость не более 40000 бит/сек. Если модем соединяется на скорости 31200 бит/сек, то это уже очень хорошо. А в среднем она находится на отметке 19200 - 26000 бит/сек. А на некоторые АТС, соединения между ними и "последние мили" (линии от АТС до абонента) позволяют соединиться даже на 14400 бит/сек только с пятой-десятой попытки (да-да, есть и такие). Су-

ществуют еще два протокола, которые широко применяются в современных модемных технологиях: V.42 и V.42bis. Первый предназначен для коррекции ошибок, а второй для сжатия передаваемой информации. При выкачивании из сети архивных файлов последний из них теряет смысл, поскольку сжатую информацию сжать еще больше довольно затруднительно, если вообще возможно.

Модемы могут быть как внутренними, так и внешними. Внутренние встраиваются в компьютер, а внешние подключаются к нему снаружи. Внутренний модем размещается в разъеме системной шины на материнской плате. Каждый вариант имеет свои достоинства и недостатки.



Одним из достоинств внешнего модема является наличие индикаторов. Вы всегда можете по ним узнавать некоторую определенную информацию о том, в каком сейчас состоянии устройство и чем занято. Другое достоинство внешнего модема - более простая установка. Просто надо вставить шнур в разъем на компьютере и все. Не надо ничего разбирать, ковыряться внутри "машины", размахивать отверткой. А, следовательно, его можно столь же легко отключить, а при надобности и подключить к другому компьютеру (например, дать на денек другу). Также достоинствам является то, что при зависании внешнего модема, его всегда можно выключить сам по себе. В случае же с внутренним придется перезагружать компьютер. Еще склониться в сторону внешнего модема можно, если свободных слотов на материнской плате не хватает, а внешних портов, наоборот, много.

К недостаткам внешнего модема следует прежде всего отнести цену. Он всегда дороже своего аналога той же фирмы и модели, но во внутреннем исполнении. Другим, более терпимым недостатком является потребность в свободной розетке. Хотя в некоторых случаях он является ключевым. И еще один, совсем незначительный в нынешнее время изъян - наличие достаточно быстрых микросхем UART последовательного порта. Микросхемы младше 16550 недостаточно быстро передают в модем нужную ему информацию, и модем не может работать с должной скоростью. Однако зто может заботить разве что владельцев трешек, ну, в крайнем случае, очень древних четверок. По технологическому совершенству они следуют в таком порядке: 8200, 16450 (не годятся для современных модемов), 16550, 16650, 16750, 16850 (подходят для нынешних модемов).



К достоинствам внутреннего модема можно отнести цену, которая у внешних является только недостатком. Не нужна лишняя злектрическая розетка и лишний порт компьютера, однако нужен слот на материнской плате. Не надо придумывать, куда его поставить. Места он не занимает, поскольку располагается внутри "машины".

Недостатки таких модемов превышают их достоинства. Перезагрузка модема как такового невозможна - надо перезагружать компьютер. Установка происходит сложнее, чем у внешнего. При установке самого модема или нового оборудования при уже стоящем модеме могут возник-



нуть сложные конфликты "железа". Причиной тому является интеграция модема и последовательного порта на одной плате.

А теперь некоторое отступление. Из личного опыта: у меня было четыре модема. Первые три были внутренними. Все они "любили поглючить". И зто, учитывая, что первые два: U.S.Robotics Sportster Winmodem 14.4 и U.S.Robotics Sportster Voice 33.6 Faxmodem. Третьим пользовался недолго. Не помню уже, какой японский гигант индустрии его произвел. В общем, опять проблемы, да и внимания особого он не заслуживает. Последним я купил тот же факс-модем от U.S.Robotics, но во внешнем исполнении. Плюю и стучу по дереву, чтобы не сглазить, но до сих пор я на него не жаловался. Это самое "до сих пор" продолжается уже три года. Если кому-то нравятся внутренние - хорошо. Но тем, кто в зтом мало смыслит, советую внешние. Маленькое отступление окончено; продолжаем разговор.

Модем

Слово модем появилось из двух других слов: МОдулятор и ДЕМодулятор. Как видите, взяли просто первые две буквы одного слова и первые три другого. Это потому, что модем может модулировать сигнал для передачи информации и демодулировать для ее получения. Это не только сигнал в телефонной линии, но и иные виды аналоговых сигналов. Модуляция - зто изменение сигнала, при помощи чего в нем кодируется передаваемая информация. Один модем передает информацию, "зашивая" в сигнал изменения, а другой получает сигнал, распознает в нем зти изменения и подбирает для них значения, то есть как бы "понимает", что они значат. Модулируемый, то есть изменяемый, сигнал называется несущим.



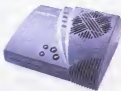
Обычно принято считать, что скорость передачи измеряется в битах в секунду (бит/сек) и просто бодах. Однако зто не так. Скорость передачи измеряется действительно в битах в секунду, а в бодах - количество модуляций (то есть изменений), производимых в секунду. Если при одной модуляции (изменении) в сигнале "кодируется" больше одного бита, то скорость модуляции не будет равна скорости передачи.

Модем внутри

Модемы для телефонных линий, как правило, собираются на базе какого-либо устоявшегося набора микросхем. Этим они похожи на материнские платы. Однако здесь стоит вспомнить, что на "матери", основанной на конкретном наборе микросхем, оказываются "посторонние" микросхемы. Вот простейший пример: бывает, что на материнские платы, основанные на Intel 440BX, устанавливается микросхема-контроллер жесткого диска с интерфейсом UltraATA/66. То же бывает и у модемов, но зто исключения. Базовый набор микросхем модема состоит из трех штук. Одна из них - цифровой сигнальный процессор, который поанглийски называется digital signaling processor или сокращенно DSP. Другая - управляющий процессор, который по своему устройству и назначению подобен центральным процессорам PC и, как и они, относится к классу универсальных микропроцессоров. Третья основная микросхема - сам модем в узком смысле зтого слова, то есть зто именно она выполняет модуляцию и демодуляцию сигнала.

Первый процессор (сигнальный) предназначен для обработки сигнала вместе с микросхемой модема. Он выполняет всю работу, кроме самих модуляции и демодуляции сигнала.

Программа для главного процессора и DSP хранится в ПЗУ. В совре-



менных модемах обычно это ЭРПЗУ, то есть электрически ре-программируемое постоянное запоминающее устройство или, как его чаще называют, флэш-память, а программа такая называется в быту “прошивкой” или, по-научному, микропрограммой.

В модеме есть также память NVRAM. В ней хранятся настройки модема, выполняемые пользователем. Она хранит информацию и при отключении питания. При включении питания модема микропрограмма и настройки из флэш-памяти и NVRAM соответственно загружаются в RAM, с которой и происходит основная работа при выполнении модемом различных операций. Заносятся настройки в NVRAM при помощи программ-терминалов.

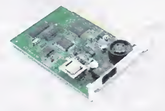
“Особенные протоколы”

Теперь давайте поговорим о протоколах “особенных”. Они не относятся ко всем модемам, а потому в разговоре о выборе модема рассмотрены не были. Это - протоколы, не привязанные к международным техническим стандартам, а изобретенные и возможно запатентованные конкретными фирмами.

Прежде всего хотелось бы рассказать о протоколе V.FC. Он был создан фирмой Rockwell. Способен поддерживать скорость передачи данных от 14400 бит/сек до 28800 бит/сек. И хотя стандартом он не является, но применяют его многие производители, поскольку фирма, которая его создала, не защитила свое изобретение патентом, предоставив миру для свободного использования. Количество модемов, использующих его в соединениях, велико, но из-за “нестандартности” все же ограничено. Не все производители в свое время признали новинку, а кто-то не признает и до сих пор.



Протокол V.32terbo является также открытым для всех и также не признан стандартом. Его изобрела фирма AT&T, известная еще век назад своими телефонными изобретениями. Именно она проложила в самом начале двадцатого века первый телефонный кабель между Северной и Южной Америкой через Панамский канал. V.32terbo позволяет передавать информацию по телефонной линии со скоростью до 19200 бит/сек и является расширением протокола V.32bis. Следствием открытости и непризнанности в качестве стандарта стало (как и у V.FC) довольно широкое, но не повсеместное распространение.



Третий протокол, о котором пойдет речь, - HST. Расшифровывается это название как High Speed Technology, что в переводе с английского значит “высокоскоростная технология” (не смейтесь, не все понимают по-английски). Протокол разрабатывался фирмой U.S.Robotics с одной целью: обеспечить более или менее приемлемую скорость в тех технических условиях телефонной линии, когда использование обычных протоколов с нормальной скоростью передачи невозможно.

Особенно интересно это для нас, тех, кто живет в России и пользуется местными телефонными линиям. Я не открою ни для кого секрет, если начну рассказывать о качестве большинства из них. Скажу лишь, что для тех, кому с линией очень сильно не повезло (например, если АТС уже “прожила” больше полувека или кабели “прогнили”, а менять никто не хочет), этот протокол может оказаться спасением. В подобной ситуации он соединяется намного быстрее, чем любой другой и передает/принимает информацию тоже быстрее всех. Недостатком протокола является маленькая скорость (не превышает 16800 бит/сек), но на более или менее приличном телефонном “железе” модем его применять просто не станет, а “законнектится” на каком-нибудь более быстром стандартном протоколе (например, V.34bis).

ASL (Adaptive Speed Leveling). Это еще один нестандартный протокол. Точнее, даже не протокол, а расширение другого протокола, V.32bis. ASL разработан фирмой U.S.Robotics. Он не только не является стандартом, но и защищен патентом, а посему применяется только в модемах этой фирмы. Позволяет несколько увеличить скорость на некачественных линиях, дает возможность быстрого соединения и восстановления связи.

56K

Еще одна тема, которую хотелось бы рассмотреть в разговоре о модемах, - высокие скорости.

Все слышали о протоколах x2 и K56flex. Они не были стандартами и поддерживались только своими производителями. В результате этого они были объединены в один стандартный протокол V.90. Естественный вопрос возникает при этом, почему был такой “застой” в разработке новых протоколов, а потом на нас “вывалилось” сразу два, а потом и третий, который “синтезировали” из первых двух.

Ответ прост. Было время, когда появился протокол V.34bis и скорость передачи информации возросла до 33600 бит/сек. Эта скорость долгое время считалась предельной. Есть такой барьер, через который перешагнуть было невозможно. Это 35 Кбит/сек. В соответствии с теоремой Шеннона, больше закодировать в обычный сигнал при передаче через коммутационное оборудование АТС просто невозможно. Шумы при аналогово-цифровых и цифроаналоговых преобразованиях снижают этот уровень до отметки 33,6 Кбит/сек. При подключении по протоколам, поддерживающим x2 (57600 бит/сек), K56flex (56000 бит/сек) и V.90 (57600 бит/сек), происходит подключение, с одной стороны, без преобразования передаваемого сигнала (провайдер), а с другой стороны - с таким преобразованием (абонент). Таким образом получается асимметричное сетевое соединение: провайдер передает (а пользователь получает) на скорости более 33600 бит/сек (например, 40000 и 57600 бит/сек), а пользователь передает провайдеру на скорости, которая все еще подчиняется вышеозначенной теореме, то есть до 33600 бит/сек включительно.

В заключение

Мы можем долго обсуждать телефонные модемы, но не за ними будущее. Они уже сейчас не способны предоставить пользователю достаточную скорость доступа, да еще и на наших телефонных линиях. Это совсем не значит, что они в скором времени отомрут. Просто в странах, где у людей есть деньги, они скоро перестанут быть основным средством связи с глобальной сетью. Их успешно заменяют выделенные линии, и столь же успешно к ним присоединяются спутниковые тарелки. Модем + тарелка = нормальная скорость. Скорее всего, именно эта схема станет наиболее популярна в ближайшем будущем. Это асимметричный доступ, при котором информация в сеть передается по телефонной линии при помощи модема, а из сети приходит через спутник при помощи параболической антенны и карты стандарта DVB.

НОВОСТИ

Объявление:

В связи с геополитическими изменениями домен pos.su переименован в pos.ru

Анекдот в тему

В третью неделю месяца ушедшего у жителей русской части двух крупнейших сетей мира FIDO7 и Internet был отличный повод в очередной раз WWWыпить пива... ой, не то хотел сказать... был отличный повод для веселья, я бы даже сказал, праздника, дабы в очередной раз дернуть пива... опять не то. Короче, вот уже как 10 лет мы имеем честь пользоваться зтими двумя мировыми достижениями в полном объеме безо всякого ущемления, т.е. я хотел сказать, почти без ущемления.

Как вы помните, домен верхнего уровня SU был официально зарегистрирован в базе данных InterNIC (http://www.internic.uz) 19 сентября 1990 г. (с подробностями и воспоминаниями очевидцев зтого памятного события можно ознакомиться подробнее на сайте Happy birthday to .SU, созданном специально по зтому случаю, по адресу http://www.ru/10yearssu).

Свидетельство о рождении

```
{43}> whois networksolutions com \!su1-dom
      Registrant  Soviet Union (Union of Socialist Republics)
      top-level domain (SU1-DOM)

      Domain Name  SU

      Record created on 19-Sep-1990

      Top Level domain for former
      Union of Soviet Socialist Republics
{44}>
```

Вторая часть праздника началась 21 сентября. Именно на этой дате основания российского сегмента некоммерческой Сети Фидо настаивает один из отцов-основателей региона 50 Флетчер. Со всеми поздравлениями и высказываниями по зтому случаю можно ознакомиться на сайте по адресу http://fido.aha.ru/news/003.html.

Отцы российского Фидо – слево нопрово: Квитек, PQ, Флетчер, sfy (сверху)

И вот те, кому пива в ту неделю досталось, по всей видимости, больше - а зто, как известно, самые знатные люди РуНета - надумали ввести еще парочку реформ в наш онлайн. И посему установили собрание “Координационной Группы домена RU”, на котором порешили, что “отныне и во веки веков, покуда жив РуНет” ежегодно общим собранием да открытым голосованием будет по-новому избираться состав Постоянной Комиссии Координационной Группы. Этот народный состав, так сказать, будет выполнять роль... ну что-то вроде оффлайновой Думы. Дешево и сердито (подробности на http://www.cgroup.ru).

КООРДИНАЦИОННАЯ ГРУППА ДОМЕНА .RU

положение состав вступить протоколы сотрудничество информация поиск

Демос-Интернет

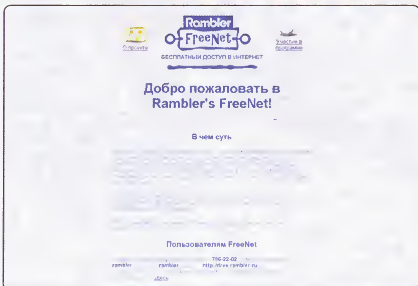
Считаю долгом предупредить

Как вы помните, в прошлом номере я поведал вам о только что открывшемся (читайте - “новом”) сервере по предоставлению бесплатного места в размере сорока мегабайт под почту и страничку Ebox. Впрочем дело даже не в его имени, а в том факте, что сервер новый, следовательно, не обкатанный, с кучей недочетов (читайте - “багов”) и со слабой системой защиты. А проявляются зти самые недочеты в следующем. Скажем, повезло вам забронировать имя FBI@fbi.Ru. Вот вы обрадовались и давай использовать его в полную силу (указывать при регистрации на других серверах, переписываться с друзьями или тайными любовник(-ц-)ами). И вот в один прекрасный день вы не можете войти в свой законный мэйлбокс. Тут вас раздирает паника (зто ведь не только имя злитное, там ведь еще куча ваших личных данных и паролей!), вы бросаетесь высылать злополучный пароль на другой адрес, указанный при “получении слона”. Но пароль не приходит даже в самые широкие сроки, и тогда вы пишите молебное письмо в службу технической поддержки, указывая свои точные данные и дату бронирования ящичка. И каково же ваше безграничное удивление, когда тех. саппорт вам отвечает, что данный адрес был зарегистрирован не в указанную вами дату, а буквально пару дней назад. Если вы пошевелите корочкой мозга, то, несомненно, обнаружите одну странность: дата псевдорегистрации и та, что являлась в день вашего неудавшегося входа, как зто ни странно, совпадают! Делаем вывод, напрашивающийся сам собой: ваше злитное местечко перехватили, иначе говоря, взломали. И здесь вы уже полностью бессильны (если, конечно, парень из технической поддержки не бой-френд вашей сестры). Помнится, что и у сервера Land.Ru были когда-то аналогичные проблемы: не один спам-лист сошел с него.

Что, спросите вы, делать в подобном случае? Засыпать саппорт гневными письмами! Ну ведь есть же до-

вольно опытные компании (наподобие Port.Ru), почему бы не набраться опыта у них! Пусть на это уйдут какие-то средства или будет заключена пара договоров (осуществлен какой-то бартер) “немного не в вашу пользу”, зато ваше имя будет чистым и репутация не запятнана!

Ну а вам, читатели, совет один: не гонитесь за элитой, возьмите себе имя из десяти букв и живите преспокойно без боязни за свои 40 Мег. ;)



Фан-клуб за 30 минут

Web-design студия “Аист” презентовала публике уникальный сервисный набор “инструментов”, предназначенный для быстрого “изготовления” сетевого представительства информационного сайта или фэн-клуба. Набор включает в себя интерактивный конструктор сайтов, десятки различных типовых вариантов дизайна, встроенные маркетинговые средства и оперативную службу поддержки. Место расположения сего уникума – Fanat.Ru. Как самоцель сервер ставит перед собой задачу привлечь оффлайновые фэн-клубы музыкальных исполнителей и спортивных команд.



Сервер выделяет каждому зарегистрировавшемуся пользователю 10+1 Мб места для файлов и домен третьего уровня вида имя.fanat.ru.

Сервис в освоении довольно прост, и, по словам разработчиков, создание с помощью него сетевого представительства не займет более 20-30 минут чистого времени.

28 сентября сервер прошел тестовый период и теперь работает в полную силу. Также уже открыт фэн-клуб группы Radiohead. Кто знает, может, следующий открывшийся фэн-клуб будет твоим?

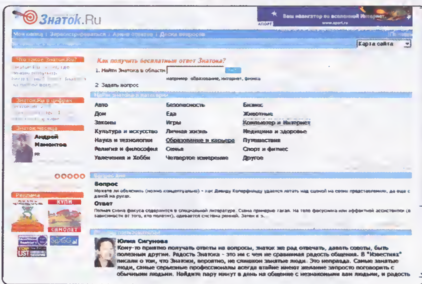
Помимо этой услуги сервер также располагает довольно оригинальным каталогом ICQ, который дает тебе возможность оставить и свой UIN в одной из предлагаемых категорий по особым увлечениям, мировоззрениям и прочей разновидности бытия, которую не учел заботливый Mirabilis.

Cityline + Rambler = халява

Интернет-холдинг Rambler Group (http://www.rambler.ru) и провайдер Cityline, почетно разделивший 2 место в нашем провайдерском TOP-10 (см. где-то поблизости), собираются предоставить бесплатный доступ к ряду ресурсов Интернета. Введению сервиса Rambler’s FreeNET способствовал тот факт, что в весьма популярной телеигре “Что?Где?Когда?” теперь принимает участие еще одна команда - команда пользователей Сети и, соответственно, число желающих выйти в Сеть во время прямой трансляции значительно увеличилось. Специально для программы Rambler’s FreeNet был выделен модемный пул размером в 90 номеров. Пользователи этой услуги получают возможность бесплатно проверить почту, а также еще ряд контент-проектов. С увеличением сайтов, поддерживающих данную программу, предполагается увеличить модемный пул и добавить еще пару бесплатных услуг. Время, как говорится, покажет.

Где нынче знатоки водятся

Компания “Новый диск” представила широкой публике свой новый портал Znatok.Ru. Цель его существо-



вания – дать каждому пользовательскому вопросу по ответу от знатока из запрашиваемой области. Причем каждый новый юзер при регистрации может зачислить себя как в знатоки, так и в клиенты. Область знатока также оговаривается, но учтите, что вся информация, которую вы указали о себе, проверяется администрацией сервера в обязательном порядке.

Ежемесячно выбирается знаток месяца, что определяется специальным рейтингом. На данный момент в системе уже зачислено 218 знатоков в различных категориях.

Пропал журналист. Поиски ведет УкрНет

В связи с пропажей автора и руководителя интернет-проекта “Украинская правда” (http://pravda.com.ua) Григория Гогнадзе в УкрНете открылся сайт “Найдите журналиста Григория Гонгадзе!” (http://gongadze.com.ua), призванный раскрыть это таинственное исчезновение.



Как известно, Григорий Гогнадзе ушел из дома 16 сентября поздно вечером и не вернулся. Все остальное – лишь догадки и предположения.

На сайте размещена ознакомительная информация с данной личностью: статьи, личные фотографии, биография и проекты. Также для всех, кто располагает какими-либо сведениями о местонахождении журналиста, предоставлена контактная информация. В специальном разделе помещен текст заявления об исчезновении, также открыт форум для всех желающих обменяться версиями и предположениями относительно случившегося.

Увидел свет новый мэйлер SafeMessage

В конце сентября компания-разработчик AbsoluteFuture презентовала свою новую почтовую программу SafeMessage, основывающуюся на технологии, схожей с устройством работы системы Napster, а именно: электронные пакеты идут прямо на компьютер адресата, минуя промежуточный сервер, что делает перехват невозможным, обеспечивая тем самым полную конфиденциальность. Помимо этого в программу встроена еще одна функция на шпионский манер: письма можно будет не только шифровать, но и указывать дату их самоликвидации!

Можно было бы предположить, что данный продукт в скором времени займет передовое место на рынке мэйлеров, прочно сместив нынешних лидеров, однако разработчики заявляют, что не собираются продвигать свой продукт в широкие массы.

Подробности на http://www.safemessage.com

“Дистанционный учитель 2000”

По инициативе Центра дистанционного образования “Эйдос” (http://www.eidos.ru) совместно с Российской академией образования, Институтом общего среднего образования РАО и Ассоциацией “Реларн” с 15 октября по 25 декабря 2000 года будет проходить уже второй Всероссийский конкурс “Дистанционный учитель года”. Конкурс призван выявить и поддержать лучших сетевых педагогов, а также объединить всех учителей в единую систему для обмена опытом и обсуждения настоящих проблем интернет-образования.

В процессе проведения конкурса будут учреждены чат-дискуссии, веб-конференции, интернет-уроки и многое другое. Самые лучшие уроки, методические наработки и прочие достижения по окончании конкурса будут опубликованы.

Принять участие в конкурсе могут педагогические работники образовательных учреждений всех типов, в том числе и преподаватели вузов, а также методисты и администраторы дистанционной образовательной деятельности. Профессиональный стаж и образовательные области, а также возраст участников не ограничен.

Конкурс на Talk.Ru

Сервер виртуального общения Talk.Ru интернет-службы Port.Ru растет буквально на дрожжах и даже ввел вполне самостоятельный большой игровой раздел. Но вот еще одна новость – недавно система объявила о проведении нового тендера, в котором могут участвовать только владельцы форумов на Talk.Ru. Призовых мест три, но для пятерых человек: на второе и третье место придется по двум владельцам. Победители получат ряд новых функциональных возможностей администрирования своего форума. Это сервисы по созданию индивидуального дизайна с использованием графики, размещению на Talk.Ru регулярных дайджестов в форуме и проч. На самом деле победители будут являться тестерами этих новых возможностей, которые впоследствии грозят стать общедоступными.



В РуНете объявляют войну mp3

Новые факты, разбирательства, заявления и иски против системы Napster уже порядком поднадоели и теперь не кажутся такими пышными, как это было раньше. Napster – это bad, как говаривал солист "Металлики" в одном из насмешливых флешроликов, а теперь еще к тому же и скучный. Но что это, в нашей зоне Ru, как называют ее западные интернетчики, зоне халявы на халяве, тоже заварилось разбирательство по поводу незаконного распространения записей наших исполнителей? Я говорю об одном из крупнейших серверов русской музыки в формате mp3 Русском Музыкальном Портале (http://www.rmp.ru). Зайдя недавно на него с целью пополнения своей любительской коллекции, я обнаружил странное объявление при входе. Оказывается, против данного сервера был подан судебный иск и автор, регулярно пополнявший разделы, решил подобру-поздорову, по крайней мере, временно прекратить работу сервера и закрыл его, оставив доступным лишь чат. А так хотелось свежей музычки...

Студии Артема Лебедева 5 лет!

В прошлом месяце самой известной и профессиональной студии веб-дизайна им. А. Лебедева стукнуло 5 лет. Редколлегия Навигатора выражает искреннюю признательность за проделанную работу по становлению РуНета на дизайн истинный и желает успехов, наград, побольше творческих идей и новых открытий! А в День Варенья на стартовой странице веб-студии был размещен презабавный рисуночек в виде мозгов в герметичной баночке. Видимо, именно этим веществом они и создают свои проекты. Может, стоит взять в пример? ;)

5 лет в эфире

Лорд "Пьяный Лев"

Провайдерский Top-10

Идет коннект, качается, срываясь на ходу...

Кхе-кхе, а сегодня по многочисленным просьбам наших читателей на всеобщее обозрение для последующих раздумий и пересмотров своих предпочтений выставляется обзор московских (!) поставщиков услуг Интернета, именуемых для простоты провайдерами. Раскрывая секреты нашей работы, скажу, что в процессе подготовки материалов была разослана уйма анкет, проведена не одна встреча и не одна беседа. И конечным продуктом у нас вышла такая бодяга, что треть журнального объема она поглотила б с лихвой, это точно. В связи с чем под самую сдачу номера, дабы статью не забраковали и не отправили в урну, решено было все же затянуть ремни потуже, потом еще потуже и – наконец - совсем туго. Сия процедура согнала с нас не одно ведро слез, пота и мук. Операция была не просто сложной, а адски сложной и подпортила немало нервов. Как результат мучений – провайдерский TOP-10. Да, в конце концов, путем немыслимо жестких архиваторов, расположенных в голове Пьяного Левы, нам удалось загнать ровно 26 dial-up'щиков в одну десятку. Мы это сделали, да! Хорошо или плохо – как всегда (мог бы и не повторять) решать вам. Но, опережая события, напомню, что автор данного топика выражает свое и только свое мнение, которое может не совпадать с мнением руководства, редакции, читателей, людей в масках и с автоматами. А теперь серьезно да по существу...

Не так давно, а именно в №9 (40)'2000, сияла статья, повествующая о сладкой, дивной сказке высокоскоростного спутникового доступа в Интернет. Так вот я сильно сомневаюсь, что хотя бы половина интернетчиков из наших читателей так прям сразу и бросилась выкладывать порядка трехсот вечнозеленых "бибов" для получения во всевластие свое это "новое слово техники". Здесь позволю себе маленькую оговорку: да простит меня главный редактор наш, но, по моему скромному мнению, был у той статьи один недочет...

Одна из составных частей холдинга "Мемонет" компания "НТВ Интернет", бесспорно, сделала приличный шаг в сторону развития спутниковых технологий с широкополосной передачей данных в нашей стране, но мы не по праву забыли об еще одной, как мне кажется, основной конкурирующей компании на территории России, открывшейся на год раньше первой и тоже довольно широко заявившей о себе в среде высокоскоростных технологий. Я говорю об эксклюзивном партнере Europe Online и Technical Data Services компании ОМИКОМ (*http://www.omicom.ru*).

Услуги этой компании во многом схожи с услугами "НТВ Интернет", но dial-up обслуживание отсутствует полностью. Да и цены несколько различны, впрочем, для заинтересовавшихся есть ссылка, а мы продолжим далее.

Все вышесказанное я позволил себе отметить, дабы нас не обвинили в целенаправленной рекламе, заказной работе, дабы ни один злой язык не смог придраться к нам, что мы, такие-сякие, своему читателю выбора не предоставляем и в придачу еще и информируем плохо. Как видите, это совсем не так.

Вернемся к нашим баранам. Топ идет по возрастающей, т.е. от последнего 10 места к первому. Характеристики каждого провайдера сжаты до "не могу" и представлены только отличительные особенности (в плохой или хорошей интерпретации). Сделаю акцент и на том, что в обзор не берутся предоставляемые услуги (как то: хостинг, выделенные линии, интернет-телефония, размещение серверов и поддержка) помимо самого dial-up. И не забывайте, что лозунг, взятый под шапку статьи, звучит как: "Что крупной компании хорошо, то рядовому юзеру смерть!".

Больше и сказать нечего, принимай работу!

10. Мисс "Надежда" - Caravan

К сожалению, даже несмотря на весьма низкие расценки, пока этот участник топика остается несколько позади и оставляет желать только лучшего. Однако есть у него и свои достоинства: техническая поддержка всегда на боевом посту, отзывчивая и вежливая, да и еще при желании дает бесплатные полчаса тестового времени, причем с выходом не на один свой сервер, как это взяли моду делать большинство нынешних поставщиков, а реально на всю Сеть. С dial-op'ом также предоставляется бесплатный почтовый ящик и место под страничку.

На будущее располагает большими планами по снижению тарифов, увеличению размеров модемных пулов (надо заметить, сейчас в этом аспекте у них имеются некоторые пробелы) и предоставлению новых услуг.

На рынке существует порядка четырех лет, но существенных изменений за это время замечалось весьма мало. В похвалу ему можно добавить еще и то, что провайдер периодически спонсирует проведение концертов на Горбушке в выходные дни.

Контактная информация: *http://www.caravan.ru, help@caravan.ru, 203-1072*

Тестовый выход на сайт провайдера:

Login: caravan
Passw: demo
DNS: 212.24.43.198, 212.24.52.4
Tel: 956-3744, 956-3742

9. На четверочку... с минусом - NCPort

Сервисом этого провайдера пользуются некоторые сотрудники редакции. Тарифы на услуги сравнительно низкие, спектр услуг присутствует, дозвон приемлемый, но в ночные часы, как это ни странно, слегка хромает, ящик и пару мегабайт места под страничку отводится. И я думаю, здесь очень даже уместно употребить выражение, что это стандарт среднего провайдера. Единственный минус – сайт находится в продолжительном застое и вы не имеете возможности проверить состояние своего счета. Хотя в скором времени саппорт обещает все поправить, тем более провайдер еще молодой и это пока простительно. "Так уж и быть," - сказал он. ;)

Контактная информация:

Маловато будет? Тогда возьмите за 15 долларов 34 часа! Из них 17 часов - в любое время суток, и еще 17 часов - ночью.

НЬЮКОМ ПОРТ

русский | english | win | koi | mac | dos | iso | utf

НОВОСТИ КОМПАНИИ

18.09.2000 Бесплатная доставка Интернет-карт II
13.09.2000 Изменение адреса первичного DNS-сервера
31.08.2000 Изменение цен на услуги хостинга
24.08.2000 Снижение цен на выделенные каналы
22.08.2000 Бесплатная доставка Интернет-карт в XD.ru
28.07.2000 Интернет-карты Ньюком Порт
20.07.2000 Расширение модемного пула 916-6124
03.07.2000 Введен в эксплуатацию новый канал
07.06.2000 Подключение офисных комплексов
23.05.2000 Новые клиенты компании
26.04.2000 Подключение домов к Интернет

ДЛЯ НАШИХ КЛИЕНТОВ

- Техническая поддержка
- Состояние счета и статистика
- Настройки

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- О компании
- Услуги и цены
- Интернет-карты
- Контакты
- Документы

http://www.ncport.ru, support@ncport.ru, 152-9221

8. Звезда полярная – ComStar Telecommunications

Один из самых стильных и "живых" провайдеров. Более длинного перечня разновидностей услуг dial-up я еще не встречал.

Но больше всего в этом участнике меня поражает не скорость соединения, быстрый дозвон и проч., а забота (!) о своем пользователе. Видно, что фирма сильно дорожит каждым своим клиентом и репутацией. В качестве наглядного примера могу привести тот факт, что перед злополучной сменой 1999 года 2000-м в связи с "неминуемой" бедой приближающегося Баг2К (если вы помните) ради впечатлительных пользователей для их же спокойствия создали Службу Оперативной Помощи Y2000 сроком на 4 дня, к помощи которой, я думаю, вряд ли кому довелось прибегнуть. Но тем не менее, как говорится, на случай надейся, а сам не плошай. И КомСтар не оплошал.

К каждому частному клиенту при подключении прикрепляется специально назначенный менеджер, технических сотрудников корпоративных клиентов Комстар обучает в своем учебном центре.

Участник активно участвует в различных проектах, занимается спонсорством спортивных соревнований, конкурсов, етс.

Услуги удобно оплачивать картами, но для крупных взносов все же лучше подъехать в офис (см. адрес на сайте) для грамотной консультации и подбора оптимального тарифа для ваших предпочтений.

Контактная информация: *http://www.comstar.ru, support@comstar.ru, 956-0000*

7. Без пяти минут Золушка – Online Resource Center

Качественный и очень грамотный провайдер. Ему свойственны такие качества, как стиль (сине-белые тона прям-таки завораживают, хотя под словом "стиль" я не совсем это имею в виду ;)), качественные услуги связи, выгодные тарифы, стремление идти в ногу со временем и проч. (всего и не перечесть). Это действительно современный провайдер. Один из тех, чьи услуги можно оплачивать, не выходя из дома (на новый манер – не выходя из Интернета), посредством кредитной карточки и телефона.

Сервису присущ быстрый дозвон, большая скорость и непрерывная связь. Я говорю "большая скорость", ориентируясь на среднее качество московской (или подмосковной) АТС и средненький модем.

Также ORC располагает собственным интернет-кафе в центре Москвы, имеет проект совместно с Newmail.Ru и как всякий здравомыслящий провайдер располагает большими планами на будущее.

Контактная информация: *http://www.orc.ru, info@orc.ru, 938-2983*

6. Образец строгой закалки - МТУ-Интел

Компания существует на рынке, начиная с 1995г., и всегда держит планку наравне с остальными веду-

dialup.msk.ru

ENG WIN KOI MAC ISO

ЗАО "Компания "МТУ-Интел" предлагает воспользоваться услугами подключения к Интернет по коммутируемым линиям телефонной сети

Наши цены

- Работа по предоплате (в Москве) - $0.90/$0.45 в час
- Неограниченный ночной доступ (в Москве) - $15 в месяц
- Тарифный план "Weekend" (в Москве) - $5 в неделю
- Расценки на услуги по Подмосковью
- Расценки на пакетную голосовую связь (Интернет-телефония)

"МТУ-Интел" выпускает Интернет-карты номиналом 5, 10, 25, 50 и 100 у.е. для доступа к Интернет и услугам пакетной голосовой связи.
Подробнее

Новости

Краткий выпуск последних новостей РБК:

18:00 - Дополнение: Мощность взрыва в Пятигорске - 200-400 граммов в тротиловом эквиваленте.. Подробнее

Подключение

- Новый пользователь
- Интернет-карты
- Настройка почты

Услуги

- Договор
- Описание услуг
- Прейскурант
- Правила пользования
- Способы оплаты

Личная статистика

Логин:
Пароль:
Вход

- Пакетная голосовая связь

Техническая поддержка

- Настройка программ
- Частые вопросы
- Вопросы безопасности
- Загрузка модемных линий

щими провайдерами. Она твердо шагает в ногу со временем, даже стараясь немного опередить его, о чем свидетельствует хотя бы то, что провайдер использует самое современное оборудование, так что каких-либо претензий к качеству связи точно не наблюдается.

Лично я не помню, чтоб на модемном пуле этого представителя когда-нибудь было занято. Да и выкидывало тоже только по окончании денежного баланса.

В данный момент МТУ серьезно занимается подключением к Сети Подмосковья, частый гость на телеконференциях. А 3 октября 2000 года заместитель генерального директора компании "МТУ-Интел" признан лучшим менеджером года!

В целом тарифы не очень дешевые, но качество связи и скорость все окупают с верхом.

Способы пополнения счета: через Сбербанк по квитанции и через интернет-карты (к слову, в конце лета провайдер ввел в оборот также карты номиналом по 50 и 100$).

Контактная информация: *http://dialup.mtu.ru, info@mtu.ru, 955-5550*

Тестовый выход на сайт провайдера:

http://dialup.mtu.ru
Login: guest
Passw: mtu
Tel: 995-5555

5. Место почета – Demos

"Образованная в 1898 году как Многоотраслевой кооператив, компания перерегистрирована как ООО "Компания "Демос" в 1995. К настоящему моменту Компания представляет собой холдинг, в который входят также компании APS-COM Handelsges.m.b.H (Австрия 1992г) и российские компании Demos-APS (1995г) и Demos-Internet (1997г)."

Провайдер железно следует лозунгу "Чтоб я так жил". Услугами этого поставщика в основном предпочитают пользоваться крупные компании и университеты, т.к. такое соотношение цены и качества смертному пользователю, как правило, не по карману, однако, несмотря на данное в начале статьи обещание, не упомянуть об этом провайдере я просто не мог.

Демос - одна из старейших сетевых фирм России, стоявшая у истоков сети Relcom (TM) и впоследствии преобразовавшая ее в сеть Internet/Russia. За годы, прошедшие с момента образования, Демос стал крупной научно-технической коммерческой фирмой, одним из основных провайдеров (поставщиков) сетевых услуг в России и СНГ. Проектов у данного представителя даже и не

НОВОСТИ | УСЛУГИ | О КОМПАНИИ | РЕСУРСЫ СЕТИ | ДЛЯ НАШИХ АБОНЕНТОВ | СИСТЕМА ПОИСКА

ZENON N.S.P.

С почтой по жизни ZMAIL

OK

Mr. Postman
он-лайн регистрация

ENGLISH
КАРТА САЙТА
КОДИРОВКА

Приходите к нам работать!

Почтовые серверы - на любой вкус!

Оборудование для начинающих провайдеров!

Задумайтесь о безопасности.

Что такое collocation?

Где оплатить

7507211

05.10.00 Работа отдела телематических служб по субботам
15.09.00 Осеннее снижение цен
13.09.00 Радиодоступ в Интернет
29.08.00 Ретрансляция ТВ каналов в Интернет
04.08.00 Интернет-технологии для банка "Диалог-Оптим"
21.07.00 Аренда физического сервера (dedicated servers)
01.06.00 Сертифицирован Узел телематических служб
01.06.00 Почтовый декодер для всех пользователей Интернет
19.04.00 Интерактивная карта Москвы
12.04.00 Популярный джаз в Интернет
22.03.00 ЗЕНОН - ЭТО ПЯТЬ!
27.01.00 Регистрация доменных имен в зоне .RU

Текстовая версия

ZMAIL id.ru go.ru

УЧАСТНИК Rambler's TOP 100

© Zenon N.S.P., 1996-2000 (095)-250-4629
Design by Advanced Design Team, Ltd. 1998-1999

счесть. Замечу, что в очень многом наше завтрашнее развитие в области информационных технологий зависит именно от этого холдинга.

Контактная информация: *http://www.demos.ru, info@demos.su, 956-6290*

Тестовый выход на сайт провайдера:

Login: _demo
Passw: demo
Tel: 995-1155

4. Строго, сердито, но вкусно - Mr. Postman (Zenon N.S.P.)

В этом году этому крупному провайдеру стукнуло 5 лет. Что же можно сказать в его честь? Пожалуй, к услугам этого поставщик из-за некой универсальности прибегают как частные лица, так и крупные солидные фирмы и банки в равном количестве. Единственное, что меня огорчает как пользователя, так это наложенные обязательства по трате эккаунта в неделю. Как оправдывается саппорт, это для того, чтобы "все колесики крутились". Туманно, друзья мои, туманно, но смысл ясен.

Ну что тут сказать, дозвон быстрый, не припомню случая, когда он не ограничивался одной попыткой. Провайдер активно участвует в развитии русскоязычной части Сети, оказывая спонсорскую и техническую помощь наиболее значимым и некоммерческим проектам, примером чего и служит "абсолютно некоммерческий проект" Hobby.Ru, в который входит более 100 сайтов, получающих поддержку от компании.

Контактная информация: *http://www.zenon.ru, info@zenon.net, 250-4629*

3. Пресли не умер! Elvis telecom

Бесспорно, один из лучших на всем российском рынке поставщиков услуг Интернета! Провайдер постоянно совершенствуется, работает (на одном из самых лучших оборудовании) как с Москвой, так и с Подмосковьем.

Данный представитель абсолютно не жаден и даже немного щедр ;). Удачно подбирает соотношение цены, качества, пакета услуг.

Все свои силы предпочитает направлять не на какие-либо акции, а на непосредственное развитие информационных технологий.

На днях же работник европейских телекоммуникаций компания Nextra Group (*http://www.nextra.com*) объявила о выкупе контрольного пакета акций данного участника. ВымпелКому же, старому владельцу контрольного пакета, ныне остается лишь 49% всех акций. Столь решительный шаг компания Nextra объясняет тем, что в нашей стране намечается гигант-

Маловато будет? Тогда возьмите за 15 долларов 34 часа! Из них 17 часов - в любое время суток, и еще 17 часов - ночью.

Уважаемые господа!

ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ приглашает Вас посетить 7-ую Международную специализированную выставку сетевых и Интернет-технологий INTERNETCOM 2000, которая будет проходить в *Выставочном Комплексе "Экспоцентр" с 3 по 6 октября 2000г. На стенде ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ (павильон "Форум", стенд А438)* Вы сможете ознакомиться с новыми проектами компании, а наши специалисты ответят на все интересующие Вас вопросы. Ждем Вас на нашем стенде!

3.10.2000 Уважаемые Пользователи! Мы рады сообщить, что с 1 октября по 1 ноября предоставляется 100% скидка при установке виртуальных WWW серверов(хостинг). Подробнее...

3.8.2000 Уважаемые пользователи интернет-телефонии! Мы рады сообщить об очередном снижении тарифов. Теперь минута разговора с Израилем стоит $0.25. Подробнее о наших тарифах на международную и междугородную связь вы можете узнать здесь. Желаем удачи!

24.7.2000 Уважаемые пользователи! Продолжается расширение нашего модемного пула! Сегодня включен новый номер доступа - 974-62-73 на 30 соединительных линий. Владельцы интернет-карт имеют возможность бесплатного ночного доступа по новому номеру с 02:00 до 06 00. Желаем удачи!

ЭЛНЕТ ELNET
IP-PHONE CARD
ЗВОНИТЕ ЗА ГРАНИЦУ НЕ ДУМАЯ О ДЕНЬГАХ!
ИНТЕРНЕТ КАРТА
ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ В ЩЁЛКОВО
HomeSite.RU

ский рост пользователей РуНета в ближайшие полгода и пропустить данное событие она ну никак не может. Данное событие свидетельствует о намечающейся пышной рекламной акции, которую пресса ожидает с нетерпением (читай – "с предвкушением ощущения скорого присутствия шелестящих бумажек в уже открытых карманах").

Контактная информация: *http://www.elnet.ru, support@elnet.ru, 152-9700*

Тестовый выход на сайт провайдера:

http://www.telecom.ru
Login: new
Passw: user
Tel: 755-9988

2. Обалдеть просто – Russia-On-Line + Cityline

Абсурд! Абсурд! Возможно, я превышаю свои полномочия, пуская два этих имени на одно место, однако иначе поступить никак не могу. Хоть режьте меня, хоть щекочите – не знаю я, кто из них лучше, кто хуже. У каждого в том или ином аспекте есть свой минус, но в целом...
Не знаю, честное десантское, не знаю.

В 2000 году эти два провайдера прочно вытеснили своих конкурентов. Кто-то ссылается на прилив иностранных инвестиций в обе эти фирмы, а мне кажется, что все же главное - квалифицированность персонала и организаторский талант, которые и вознесли их на пьедестал провайдерской славы.

Оба этих имени стали часто мелькать на ТВ, сменили дизайн, расширили тарифные планы, снизили и, в конце концов, напрочь перевернули всю ценовую политику. Проектов, в которых участвуют эти фирмы предостаточно. Но все же главные, как мне кажется: РОЛ – МузКанал MTV, Ситилайн – Rambler. Известно, что Ситилайн принимал спонсорское участие также и на Кубке Кремля, Тэфи и "Боях без правил". О РОЛе история умалчивает. Известно только то, что 5 октября корпорация Голден Телеком (*http://www.gti.ru*) объявила о запуске "горизонтального портала на базе корпоративного сайта Россия-Он-Лайн". И пользователям данного провайдера, помимо прочих общедоступных услуг, будут предоставляться материалы журнала "Коммерсант" и газеты "Известия".

Свои сетевые представительства обе фирмы успешно совместили с информационными лентами и проектами, повысилась работа с общественностью. У обоих имеется сервис по проверке своего эккаунта, причем и система похожа и возможные операции.

У РОЛа есть два маленьких минуса: во-первых, сильно огорчает тот факт, что весь денежный баланс должен быть израсходован никак не позже чем за месяц, иначе все списывается и на счету остается только 0.00 и жалости да снисходительности от них не жди; во-вторых, до тех. саппорта порой просто не пробиться (загруженность у них большая что ли). Видимо, компания сама осознала свой второй минус и на этот счет выложила на сайт подробнейшую информацию обо всем, что только было можно, в вопросах и ответах, иначе говоря в FAQ'ах.

Ситилайн же раскинулся не только на московскую губернию, но еще и на Санкт-Петербург, как и РОЛ, с Калининградом. Замечен временный "недозвон", как правило, в дневное время суток, и сервер работает пока только в тестовом режиме, так что мелкие баги порой случаются.

Контактная информация Cityline: *http://www.cityline.ru, support@cityline.ru, 956-6000*

Тестовый выход на сайт провайдера:

http://reg.cityline.ru
Login: reg
Passw: reg
Tel: 995-2535

Контактная информация Russia-On-Line: *http://www.online.ru, support@online.ru, 787-1222*

Тестовый выход на сайт провайдера:

http://registrar.online.ru
Login: register
Passw: russia
Tel: 792-3333

1. "Здесь могла быть ваша реклама"

Да, не поднялась рука "поэта" страницу именем окрестить... ;)

В этом мире нет ничего идеального - я это знаю, но ведь надо к чему-то стремиться, поэтому и данное место остается девственно нетронутым. Пусто. Не нашлось пока такого индивидуума, чтоб и Интернет предоставлял, и денег почти не брал, и услуживал всячески, да еще чтоб с чистыми линиями да со скоростью 56К.

А вообще, я вам честно скажу, это место многие хотят купить, но вот цена меня пока не устраивает. ;) Делайте ставки, господа, делайте ставки.

Сейчас на дворе осень, следовательно, у многих провайдеров новые скидки и снижения тарифов, о чем я предпочел умолчать, да вы и так все знаете. ;)

Вот и расположили поставщиков по местам, можно сидеть себе спокойно... с мыслью, что лучший dial-up это, конечно, "выделенка"! ;)

BIB The Tall

Ultima Chronicles. Part XI.

Месяц опять пролетел незаметно, но в трудах. Правда, не очень то уж и ратных, главным образом проводилась дальнейшая прокачка всех персонажей. Сотник стал четырехкратным grandmaster'ом. Причем последние полтора поинта Parry удалось сделать всего за один час наездов на 2-3 bone knights одновременно. Чему я был весьма удивлен, чой-то больно быстро получилось. Но основное внимание, конечно же, было уделено новому персонажу - Assa.

Неудобный Assa

В настоящее время он располагает следующими умениями: GM Tactics (умение, которое придется позже свести на нет), 94 - wrestling, 90 - fencing, 85 - magery, 70 - evaluating intellect, 70 - resisting spells, 82 - meditation, 74 - poisoning. Статистики: 100 STR, 90 INT, 35 DEX.

Набор скиллов проводился, главным образом, на Trammel в Dead City. Wrestling и Fencing качались на bone knights, как правило, в те моменты, когда они были заняты атакой других чаров. В качестве компенсации Assa непрерывно подлечивал других, а в ответ на их постоянные TY (thank you) откровенно ответствовал: "I need em on u, not on me :) ".

Скилл Tactics вырос до грандмастера почти мгновенно (по меркам UO), wrestling и fencing почти не отставали, но,



● Островок безопасности в Deod City. Этому личу остолось недолго жить



● Delucio, Trommel. Один из ворионтов ускоренной прокочки бойцов - спорринг с нонятыми палодиноми прямо внутри бонка



● Прокочко Poisoning, в процессе я использую несколько десятков кинжалов



● Ноемник Zockery отвлекоет но се я костяного рыцоря, о Asso тем временем кочоет Wrestling



● Но Trommel'е можно костовоть Fire Wolls, не опосоясь отоки со стороны ноходящихся рядом чоров

выйдя на рубеж 90, несколько затормозили, намекая на необходимость использования Power Hour.

С отравлением все было сложнее. Как ни странно, но найти толковую информацию по этому вопросу в Сети мне не удалось. Зато Glorious Lady Pretty Princess просветила меня в полной мере. Друзья - они и в UO друзья :). В результате выхода скилла на отметку 74 Assa при применении обычного заклинания Poison не просто травит цель, а травит основательно, после чего игра выдает сообщение, что противник испытывает Extreme Pain. Лечить такую напасть уже сложнее, силенки падают на глазах, а кастовать Cure (или что-нибудь другое) получается иногда только с пятой-шестой попытки.

Проверка боем прошла прямо возле моей башенки. Knot тэймил очередного ледяного волка, когда нарисовался красный PK Shugar Foot [DP]. Knot тут же был отозван, а в башне возник Assa, который сразу атаковал киллера. Сахарная Нога попытался было махать булавой, но, получив Poison, Weaken и Clumsy (не попав при этом по Assa ни разу - wrestling сработал!), шустро кинулся тикать. И таки утек.

В общем, правильной дорогой идет товарищ. Жду - не дождусь, когда, став GM Poisoner, Assa начнет кастовать Deadly Poison! А когда кончится мана - ковырять противника с помощью deadly poisoned kryss.

Тренинг мастеров

Сотнику все еще не хватает сопротивляемости магии (75+), поэтому свой Power Hour он теперь проводит в подземелье Covetous (Felluca). После патча там стало существенно больше Gazers. Иногда наседают по 3-4 сразу, и тут уж без применения Greater Potions не обойтись. Каюсь, раньше я их значение недооценивал, полагаясь на прокачанный healing, но опыт, полученный в ходе Server Wars, меня перевоспитал.



● Сотник прокачивает Spell Resisting в подземелье Covetous



● Тэйминг пантеры вблизи от Terrothon Keep



● Knot стоит в сторонке от дело рук своих - драки семерки орков



● Музыка, вопли, магия, выпивка... Вудсток!



● А ведь у Knot'а нет ни одного боевого скилла :)



● Dreomy за выделкой плэйтовых доспехов

Прелесть этого места в том, что иногда за час не встретишь живой души. А изобилие гейзеров гарантирует постоянные магические атаки достаточно приличной силы, что обеспечивает устойчивый рост скилла. Правда, теперь здесь можно встретить не только простых, но и каменных гарпий, но они не опасны для прокачанного чара.

Поставляет potions Dreamy, который вышел на уровень 85+ в алхимии в течение недели, главным образом - изготавливая Greater Poison для прокачки Assa. Зато все остальные чары пашут на Dreamy в плане добычи металла. Все собранные на монстрах металлические вещи идут в переплавку. Цены на металл вообще начали кусаться в последнее время. Если для Вангера я покупал инготы тысячами по цене 5-6 GP, то теперь многие чары "шахтерят" на заказчиков, которые платят по 22-23 GP за слиток. До грандмастера Dreamy осталось 8.0 поинтов. Для чего понадобится порядка 20-25 тысяч инготов. Дорогое удовольствие, правда? Ничего, будущий GM Smith еще снесет золотые яйца.

Прокачка тэйминга у Knot'а также двигается достаточно успешно. Пока что из него все больше прорисовывается полный маг + taming + provoking + musicianship. Сейчас taming вырос до 77+, причем весь процесс осуществлялся вблизи родной башенки. Начал с полярных мишек и тюленей, потом пошли местные леопарды, за ними - волки. С учетом того, что Knot - не единственный укротитель на Ice Island, есть перспектива качаться здесь и дальше. Дело в том, что тэймить животин, которые были ранее обработаны другим чаром,


Постановка задач перед атакой. Каждый гильдсмен должен знать свой маневр


В этой позе - с задранной ногой - мой NitroCephal простоял две минуты. Лаг :(


Засада: все попрятались, а этот демон - ну никак


Сатник совершает криминал - грабит "синее" тела. Тем временем Margrin выдает свою излюбленную фразу :)


Nimbus - один из "негильдийских" чаров M^B, похоже, что именно он западазрил неладное


Похаже, устав нашей гильдии пора менять. Синих чаров тоже нужна инагда убивать



● Розбор опероции в гильдии

сложнее, чем обычных. А это гарантирует дальнейший рост скилла. В ближайшей перспективе - переход в Second Age, где водятся Frenzied Ostards. Помимо того что на них просто можно ездить, эти двуногие, похожие на страусов ящерки еще и способны недурственно драться. Правда, для этого их нужно порядком потренировать на все тех же bone knights.

Black Dwarf - этот пока застыл в своем развитии, занимается периодически рыбалкой с последующим опустошением сундуков, обнаруженных по SOS-координатам.

Идет охота на PK, идет охота...

Все началось с того, что обидели нашего гильдмастера. Забили его красные киллеры при поддержке синих магов, когда он охотился в подземелье. Все принадлежали к одной гильдии M^B - The Mercenaries of Britain. Лучше бы они этого не делали.

Их гильдия расположена в небольшом домике недалеко от Skara Brae. В нескольких экранах высится одна из наших "форпостовых" башен, которую мы сокращенно называем BWS (мою башенку - соответственно BWI, от Ice Island).

Месть была спланирована с особой тщательностью. Для начала были сделаны руны к M^B, затем постоянную разведку стал осуществлять призрак Recondo (им управляет гильдмастер со второго эккаунта). Первоначальный замысел состоял в следующем.

Mar Morgrin прячется у M^B, после чего кто-нибудь из гильдсменов "вызывает огонь на себя" - выманивает противника из гильдии. И кидается наутек - к BWS, где его преследователей ждет теплый прием. У стен башни прячутся основные силы: бойцы, маги и пара накастованных демонов (на этих накладывается заклинание Invisible). Как только засада срабатывает - Morgrin выставляет на пороге гильдии Energy Field, парализующий всякого, кто в него попадает.

План не сработал :) . Кто-то из шастающих по ближайшей дороге персонажей сообщил M^B о нашей подготовке. Не исключено, что они и сами что-то заподозрили.

Что происходило в последующие 10 минут, мне неизвестно. Я был вынужден выйти из игры из-за дикого лага. Когда я вернулся, то сразу бросился к гильдии M^B, возле которой обнаружил "разделанное" тело PK и нашего гильдмастера Morgrin'a.

И тут из M^B выскочил синий чар по имени Walen. И как только он стал чего-то кастовать, я сразу всадил в него первую стрелу. Сомнений не было, мы заранее прикинули, что будем "мочить" всех подряд, невзирая на расцветки. До сих пор у Сотника не было ни одного килл каунта. И он его заработал, Morgrin тоже не остался в стороне - он успел отрезать путь к отступлению, выставив Energy Field перед дверью, после чего парализовал жертву. Хватило Walena'а ненадолго, после пятой стрелы он стал видеть мир в серых тонах.

Этим эпизодом антикиллерные приключения не ограничились. Совершенно случайно Knot обнаружил целый городок PK. Он уговаривал ласковыми словами очередного полярного волчару, когда из-за угла вынеслось человек пять - красные вперемешку с синими. Дальше - окружение, паралич, смерть. Восстановился быстро, другой тэймер помог. Терять особо нечего было, вернулся к телу и обнаружил, что красные никуда не делись - их имена маячили на краю экрана. Стало интересно, подошел поближе. И тут... На экране возникла Murderer Annie. Тому, кто обитает на Pacific давно, это имя скажет многое. Я, правда, встречался с ней только единожды, когда группа PK атаковала охотников в Dead City. Из охотников тогда не выжил никто, налет был отрежиссирован мастерски.

Гильдия уже давно охотилась за Annie. Поэтому я сразу по аське сообщил гильдмастеру, что есть след. К этому моменту Knot погиб вторично - красным надоел явно не праздный интерес, который тот демонстрировал. Впрочем, это лишь облегчило дальнейшее наблюдение. В ответе Koric сообщил, что прежний эккаунт Annie был забаннен, а когда я перечислил ему имена присутствующих киллеров, он опознал ее "свиту". Судя по всему, Annie завела новый персонаж.



● Призрак Knot'a ведет наблюдение за Annie и ее помощниками - king kang и Batman



● Призрак вхож в любой дом

Что тут же подтвердилось: дама попыталась покастовать заклинание Gate и у нее оно получилось с третьей попытки. Прежняя Annie кастовала без сучка-задоринки.

Через четверть часа картина вырисовалась окончательно. PK чувствовали себя, как дома, сразу в нескольких соседних домах, лазили по сундукам, чинили доспехи и т.п. Бандитский хутор да и только. Как созреет - будем брать :) .

Раз - балрон, два - балрон

Приглашение поохотиться на балронов пришло по аське. До этого времени я этих темно-серых демонов с собственными именами наблюдал только во время "наезда" нечисти на Britain в те далекие времена, когда проявляла активность Lady Minax. Пригласила меня Lily, подружка гильдсмена Cein Daggerman. Технология охоты требовала как минимум

двух магов. Мой выбор остановился на "дикорастущем" на тот момент Assa.

Встретились мы в банке Papua. Lily появилась вся в черном и верхом на шикарной Nightmare, которую мы первым делом и сдали на постой в конюшню. Попутно Lily растолковала мне последовательность наших совместных действий. Водятся Balrons внутри Terrathan Keep, в распоряжении Lily была руна, позволяющая отреколлиться как можно ближе ко входу, вокруг которого бродят голодные terrathans всех мастей (тесного контакта с ними было желательно избежать). Именно поэтому Lily скастовала двух демонов. В теории все было так: ставится Gate, мы перемещаемся на место и сразу же применяем на себе заклинание Invisible. Как только terrathans займутся нашими демонами, двигаемся дальше. Куда дальше - я не имел тогда никакого понятия.

На практике получилось почти так, как было в теории. Правда, я забыл кастануть Night Vision, поэтому очутился почти в полной темноте. Lily забежала в дверь стоящего рядом здания и исчезла. Было слышно, как погибают демоны. Воспользовавшись отсутствием внимания к моей персоне, я кастанул "освещение" и... тут ко мне вышел призрак Lily. Она начала обустраивать ловушку для балронов и погибла в процессе. Я тут же выставил Gate в Delucia, Lily привела себя в порядок, и мы предприняли вторую, более успешную попытку.

На этот раз, помимо демонов, была задействована корова, которую Lily затэймила сразу после оживления. Пока она печально и недолго мычала под ударами terrathans, Lily привела первую часть плана в исполнение. Ей удалось перегородить коридор с двух сторон несколькими снопами соломы.



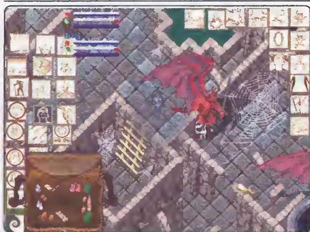
Уважаемая Lily классно смотрится во всем черном



Второй заход - с коровьей помощью



Кастуются демоны прикрытия



Пока мы с Лили прячемся, монстры ввязываются в бой с демонами



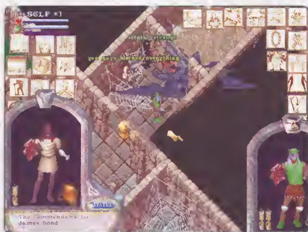
Неожиданная темнота на выходе из Gate. И два terrathan'а в непосредственной близости



Западня готова - снопы выставлены



● Еще одно смерть Lily - болрон помешол ей телепортировоться



● Бонд, Джеймс Бонд

Сразу предупреждаю: с точки зрения OSI - это криминал. За него и забаннить могут.

Дальше было проще: Lily начала заманивать к нам разных монстров, телепортируясь через снопы. Твари замирали у преграды и быстро отдавали концы под ударами накастованных нами Blade Spirits и Energy Vortex. После пары Ophibian Avengers девушка завлекла первого балрона - Lord of the Abys. Он успешно сопротивлялся, пока Assa с помощью заклинания Mana Drain не лишил его запасов маны. После этого у него уже не осталось возможности "диспеллить" натравливаемых на него BS и EV.

За первым последовал второй с простеньким именем Slayer. В это время к нам присоединилась еще одна охотница-провокаторша Evelyn. С ее помощью было завалено еще несколько обитателей Terrathan Keep, после чего мы опять остались вдвоем. И тут я заметил очень неприятную вещь - один из снопов исчез! Lily тоже отреагировала мгновенно - как только она произнесла: "Sotnik, strange," - из ниоткуда возник еще один чар Commendable Sir James Bond.

Знакомство он начал с замечания о том, что мы здесь все перегородили. И хотя голоса его, естественно, слышно не было, почему-то я ощутил, что ему это совсем не нравится. Пару минут мы вели беседу, в ходе которой выяснилось, что перед нами grandmaster Hiding и Stealth. Ему совсем не нужно драться с монстрами, чтобы добраться до сундуков, которые расположены во владениях последних. Он просто прячется (hiding) и скрытно перемещается (stealth). Спустя две минуты он пропал из виду, а вслед за ним стали исчезать оставшиеся снопы соломы. Мы с Lily не стали ждать, когда об этом проведают балроны, и порешили, что наша охота сегодня завершилась.

Я поднабрался знаний и опыта, а Lily расстроилась. Она собиралась повысить репутацию, но из-за ее смертей (а погибала она за время этого приключения трижды) получилось наоборот. Асса тоже погиб во время атаки terrathan-матриарха (на скринах видно, что он сменил studded armor на death robe), но меня это не сильно расстроило. Полученный опыт оказался весьма ценным.

Khaldun

Подземелье с таким названием возникло в игре неделю назад. Соратники Koric и BlackStrom прочесали его на тестовом шарде (выставив себе грандмастерские hiding и stealth) и прониклись впечатлениями. Охарактеризовали они его примерно так: крутой донжон с крутыми монстрами. За подробностями мы с Radagast [BW] решили сходить во время серверной войны.

Для похода я выбрал Knot'а и, как показали дальнейшие опыты, оказался прав. Сусаниным был Radagast, вернее, его файтер Gvendelin, впрочем, к подземелью мы вышли довольно быстро. Пришлось, правда, по пути поссорить несколько больших змеюк, иначе не отстали бы.

На входе нас поприветствовали два Shadow Fiend, которые выглядят так же, как водные элементалы, только черного цвета. Монстры эти не шибко сильны, но обладают неприятной особенностью выявлять персонажей, которые думают, что они вполне надежно спрятались, хе-хе.

Порешили мы их и пошли дальше. Дальше были встречи с несколькими красными товарищами, размахивающими разным оружием, в том числе - с весьма неприятным арчером. Натравили и этих друг на дружку, и тут на нас попер шлем, вооруженный мечом и баклером. Называется такое сооружение - Spectral Armor. Ничего, и этот поддался на провокацию.

И все же Knot долго не протянул: дело было днем, лаги были огогошные. Ему на смену через минут десять я привел другого смертника - Сотника. Его задача была попроще - проскочить подальше вглубь, потестировать ударную силушку



● Вход в Kholdun обноружен



● Короткоя передышко, поко трое "проклятых" лишоют друг друго остотков жизни



Интересно было бы узнать, какие сокровища хранит сундук на таком лежбище



Спешка закончилась, теперь есть возможность рассмотреть подробности

разных монстров. С задачей он вполне справился, а после перехода в призрачное состояние еще и побродил вволю.

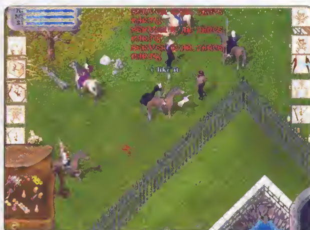
Поснимав скриншоты, я отправился на uo.stratics.com, где как раз произошло обновление информации по игровым монстрам. Оказались разобранными по косточкам и обитатели Khaldun: возглавляют местную популяцию очень древние и не менее вредные Ancient Lich'и. Причем такие личи также обладают собственными именами. По крутости они существенно превосходят Lich Lords - располагают большим запасом маны, склонны к кастованию всевозможных помощников. Более того, они вовсю пользуются заклинанием Polymorph, "кося" под представителей "группы поддержки". Зато денег таскают на себе - аж 1.5K GP. Плюс магические шмотки, реагенты и костяные доспехи.

Далее. Разработчики придумали две разновидности Zealot of Khaldun: Summoner и Knight. Первый - кастующий маг, который после убиения превращается в Skeletal Mage, т.е. убивать его придется дважды. Аналогично устроен рыцарь, который после смерти также восстает в виде Skeletal Knight.

Этой паре противостоит (взаимные атаки при встрече) четверка Cursed - проклятых: Grimmoch Drummel, Morg Bergen, Tavara Sewel и Lysander Gathenwale. Именно они первыми попали в это подземелье и теперь никогда уже отсюда не выйдут.

Еще одно кошмарное существо - Tentacles of the Harrower обитает в южной части подземелья в кровавом бассейне. Бьет заклинаниями, высасывающими из цели 20 HP, которые идут на восстановление жизни самого монстра. Драконы отдыхают. Удавалось ли его победить? Удавалось - с помощью спровоцированных ревенантов.

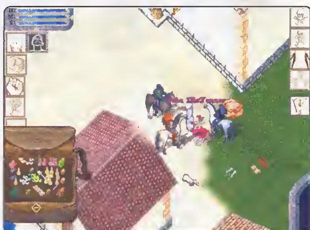
Revenant - полупрозрачный призрак, вооруженный полупрозрачной же алебардой. Способен быстро перемещаться,



Оказывается, лошадь можно заставить танцевать! Просто жмите все время TAB. Одно обидно - эффект виден окружающим, но не вам :)



Название дома - "Никогда больше я не стану красным!"



Патруль BW нашел свою жертву - John McTanner попытался удрать, да не успел

скорость наносимых им ударов соответствует показателю DEX 500. Но не спешите от него убегать - он атакует только киллеров. Спавн очередного ревенанта происходит в тот момент, когда в Khaldun один чар убивает другого.

Вот такой зверинец. Похоже, что одиночному товарищу уцелеть здесь будет достаточно сложно, а вот для сбалансированной партии - это то, что доктор прописал. Файтеры встречают первый удар, барды ссорят монстров, а маги лечат и поддерживают и тех, и других.

* * *

Такие дела. В следующем номере - окончание "Хроник". Пора подвести итоги и обобщить накопленный опыт.

Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.global100.com), выпуск 406 от 9 октября 2000 года (с) 1993-2000 Millidian

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	15	Diablo II	Blizzard	RPG
2	2	Baldur's Gate II: Shadows of Amn	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
3	14	Icewind Dale	Interplay	RPG
4	43	Planescape: Torment	Interplay	RPG
5	15	Deus Ex	Eidos	Action
6	53	Age Of Empires 2: Age Of Kings/Conquerors	Ensemble/Microsoft	Strategy
7	84	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	Strategy
8	86	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	Strategy
9	45	Unreal Tournament	Epic/GT	3d Action
10	19	The Longest Journey	FunCom	Adventure
11	93	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
12	35	The Sims/Livin' Large Expansion	Maxis/Electronic Arts	Strategy
13	36	Demise: Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	RPG
14	31	Might And Magic 8: Day Of The Destroyer	New World/3DO	RPG
15	46	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	Adventure
16	61	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	Strategy
17	44	Quake 3: Arena	Id/Activision	3d Action
18	98	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	3d Action
19	17	Vampire: The Masquerade Redemption	Activision	Action/RPG
20	101	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
21	71	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	Strategy
22	37	Final Fantasy 8	Squaresoft	RPG
23	70	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	RPG
24	53	Homeworld	Relic/Sierra	RTS
25	28	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	3d Action
26	131	Starcraft / Add-on	Blizzard	Blizzard
27	79	Civilization: Call to Power	Activision	Strategy
28	41	Championship Manager 99/00	Eidos	Sport
29	16	Shogun: Total War	Electronic Arts	Strategy
30	46	Pharaoh	Impressions/Sierra	Strategy
31	60	System Shock 2	Looking Glass	3d Action/RPG
32	28	Need For Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts	Racing
33	101	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Adventure
34	47	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	Strategy
35	11	Dark Reign 2	Activision	Strategy
36	24	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	Strategy
37	27	Soldier Of Fortune	Raven/Activision	3d Action
38	31	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	RPG
39	6	Grand Prix 3	MicroProse	Racing
40	100	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G.O.D.	Strategy
41	128	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	RPG
42	67	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
43	11	Combat Mission: Beyond Overlord	Big Time / Battlefront	STRATEGY
44	105	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	STRATEGY
45	48	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	Strategy
46	28	Majesty	Cyberlore/MicroProse	Strategy
47	54	Discworld Noir	Perfect/GT	Adventure
48	56	NHL 2000	EA Sports	SPORT
49	119	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
50	70	MechWarrior 3 / Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	3d Action
51	36	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	RTS
52	1	Star Trek: Voyager Elite Force	Raven/Activision	Action
53	88	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
54	60	Star Trek: Starfleet Command	Interplay	RTS
55	82	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	Strategy
56	70	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	3d Action
57	3	Submarine Titans	Strategy First	RTS
58	3	Homeworld: Cataclysm	Relic/Sierra	RTS
59	44	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	D ACTION/Adventure
60	58	Command And Conquer: Tiberian Sun	Westwood	RTS
61	27	Star Trek: Armada	Activision	STRATEGY
62	6	Heavy Metal: F.A.K.K.2	G.O.D.	3d Action
63	53	Rainbow Six: Rogue Spear / Urban Operations	Red Storm	3d Action/Strategy
64	33	Nox Westwood/Electronic Arts	3d	Action/RPG
65	11	Earth 2150	TopWare	Strategy
66	80	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
67	12	Warlords Battlecry	Broderbund	Strategy
68	19	MDK 2	Interplay	3d Action
69	1	NHL 2001	Electronic Arts	Sport
70	111	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	Wargame
71	37	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	RPG
72	45	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	RPG
73	17	Ground Control	Sierra	Strategy
74	30	Space Empires 3	Malfador	Strategy
75	42	Omikron: The Nomad Soul	Quantic Dream/Eidos	Adventure
76	21	Rally Masters	Digital Illusions/Infogrames	Racing
77	25	Sammy Sosa High Heat Baseball 2001 Team	.366/3DO	Sport
78	17	Starlancer	Microsoft	3d Action
79	53	Freespace 2	Volition/Interplay	3d Action
80	47	Delta Force 2	NovaLogic	Simulation
81	147	Quake 2 / Add-on	Id/Activision	3d Action
82	7	Operational Art of War: Century Warfare	Talonsoft	Wargame
83	46	NBA Live 2000	EA Sports	Sport
84	18	Codename Eagle	TalonSoft	FPS
85	82	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	Strategy
86	5	Motocross Madness 2	Rainbow/Microsoft	Racing
87	54	Nexus: The Kingdom Of The Winds	Nexon	Adventure
88	97	Heretic 2	Raven/Activision	3d Action
89	80	EverQuest	Verant/989	On-line RPG
90	94	Colin McRae Rally	Codemasters	Racing
91	62	Darkstone	Delphine/G.O.D.	RPG
92	37	Battlezone 2	Pandemic/Activision	3d Action/RTS
93	49	Fifa 2000	EA Sports	SPORT
94	13	Soulbringer	Interplay	Adventure
95	32	Michelle Kwan Figure Skating	Gonzo/Electronic Arts	Sport
96	24	F1 2000	EA Sports/Electronic Arts	Racing
97	20	EverQuest: The Ruins Of Kunark	Verant	On-line RPG
98	1	Wizards & Warriors	Activision	RPG
99	13	Steel Beasts	Sim Games / Shrapnel Games	Simulation
100	13	Antietam!	Firaxis	Wargame

Cheats...

Baldur's Gate 2

Откройте файл Baldur.ini любым текстовым редактором и найдите заголовок [Program Options]. Под этим заголовком напечатайте: Debug Mode=1, сохранитесь и закройте файл. Начните игру и откройте консоль нажатием клавиш [Control] + [Space].

Консольные коды (вводятся точно так, как показано).

Опыт персонажей: напечатайте CLUAConsole:SetCurrentXP (количество XP) и нажмите [Enter] для активации. В BG2 максимальный запас опыта - 2950000. Вы можете дать опыт одному чару или всей партии разом. Щелкните на портрете чара, опыт которого вы хотите увеличить, и введите код. Чтобы добавить опыта всей партии, щелкните на маленькой квадратной кнопочке в нижнем правом углу экрана и вводите код в консоли.

Золото: напечатайте CLUAConsole: AddGold (количество золота) и нажмите [Enter] для активации.

Создание предметов: напечатайте CLUAConsole:CreateItem ("код предмета", количество предметов) и нажмите [Enter] для активации. Например, CLUAConsole:CreateItem ("scrl75",100) даст выделенному персонажу 100 свитков идентификации в инвентарь. Помните, что все магические предметы, вами создаваемые, должны быть идентифицированы, прежде чем вы ощутите преимущества от их использования.

Список предметов:
chan06 - Drizzt's +4 Chainmail
leat08 - Studded Leather +3:Shadow Armor
plat05 - Full Plate +1
helm04 - Helm of Defense
shld04 - Medium Shield +1
shld06 - Large Shield +1
shld17 - Buckler +1
ring07 - Ring of Protection +2
ring08 - Ring of Wizardry
brac14 - Bracers of Defense AC 4
clck02 - Cloak of Protection +2
belt06 - Girdle of Hill Giant Strength
boot01 - Boots of Speed
staf08 - Martial Staff +3
hamm08 - War Hammer +2
sw1h09 - Short Sword +2
sw1h40 - Blade of Roses(LongSword +3 +2Cha)
sw1h49 - Ninja-To +1
sw2h09 - Warblade(2-H sword +4)
bow18 - Shortbow +2
bow17 - Longbow +2
slng03 - Sling +3
ax1h03 - Battle Axe +2
halb03 - Halberd +2

Создание монстров: напечатайте CreateCreature ("идентификатор существа") и нажмите [Enter] для активации.
Появится выбранный монстр.
Примеры идентификаторов:
dragred - Red Dragon
dragblac - Black Dragon
dragsilv - Silver Dragon
demnabo1 - Nabassu
dempi01 - Pit Fiend
uddeath - Demon Knight

Перемещение по зонам: напечатайте MoveToArea ("идентификатор зоны ") и нажмите [Enter] для активации. Это перенесет вас в выбранную зону. Перед использованием убедитесь, что все члены партии выделены. Также идентификатор любой зоны можно узнать, нажав клавишу [x].

Некоторые идентификаторы:
Temple District - AR0900
Graveyard District - AR0800
Slums District - AR0400
Waukeens Promenade - AR0700
Government District - AR1000
Bridge District - AR0500
Docks District - AR0300
CityGates - AR0020
Umar Hills - AR1100
Suldanesslar - AR2500
The Nine Hells - AR2900
Domain of the Dragon - AR1201
Asylum Dungeon - AR1512
Bodhis Dungeon - AR0801
Astral Prison - AR0516
Planar Sphere - AR0411
Cult of the Unseeing Eye - AR0202
Rift Dungeon - AR0204
Demon Outerworld - AR0414
De'Arnise Hold - AR1300
Trademeet - AR2000
Druids Grove - AR1900

Напечатайте ExploreArea() и нажмите [Enter] для активации. Откроется карта зоны, где вы находитесь.

Нажмите [CTRL] + [R], чтобы вылечить чара.

Нажмите [CTRL] + [J], чтобы переместить чара в точку, куда указывает курсор.

Нажмите [CTRL] + [T], чтобы вылечить всю партию и убрать негативные последствия заклинаний.

Нажмите [CTRL] + [Y], чтобы убить персонажа или монстра, на которого указывает курсор.

Beachhead 2000

Для того, чтобы изменять параметры уровней, откройте директорию игры. Там вы увидите файлы:
Level_00,
Level_01,
Level_02,
и т. д., до Level_60.

Откройте их любым текстовым редактором и изменяйте любые параметры уровня, такие как типы боеприпасов, агрессивность врагов...

//Bullets, Projectiles, Missiles
Ammo 250 15 15
Time 120
//Tank, Jet, HelicopterGun, HelicopterRocket (range:1-9)
Aggression 6 6 6 6

Blair Witch Project Vol 1: Rustin Parr

Нажмите [F10] и напечатайте нижеприведенные коды:
IWORKFORGOD - режим бога
GETINTOMYBELLY - все оружие
BIGHEAD - большие головы
T2000 - скин терминатора
GIVEMEFAITH - восстановить здоровье
NOD3D - неуязвимость
HELLFREEZEOVER - заморозить врагов
BIGSTICKOFDEATH - получить Shotgun
MEDIUMRARE - получить Crossbow
GOODTIMESMAN - получить Dynamite
BURNYOURASSOFF - получить Flamethrower
MEETMYPALTOMMY - получить Tommygun
SMILEYNOMORE - получить Elephant Gun
SUNOFGOD - получить Charge Radiance Emitter
IAMAWIMPFORTHIS - получить 100 патронов
RECHARGE - зарядить батарею вспышки
THEDOGFARTED - получить Gas Mask
ICANSEE - получить Night Vision Goggles
WWBEWARE - получить Get Silver Bullets
VAMPBEWARE - получить Lith Bullets
DEMONBEWARE - получить Mercy Bullets
ISUCK - играть на уровне Easy
IRULE - играть на уровне Hard
COMBATISSCARY - упростить фазу боя
PUZZLESARESCARY - упростить фазу головоломок
INSTANTCRASH - прервать игру
THUNDERSTORM - вызвать шторм (работает даже в помещениях)
SNOWSTORM - вызвать снегопад
FLAMEONASTICK - горящие боеприпасы

Bubble Bobble Nostalgie

faster - бегать быстрее
farbubbles - пузыри летают дальше
powerspit - пузыри летают быстрее
blowmachine - пузыри взрываются раньше
countdown - все враги превращаются в кристаллы
travel - пропустить три уровня
hidden - невидимость
dangerous - огненное дыхание
Коды уровней:
Episode I:
Level 10: pretty good
Level 20: take it easy
Level 30: steel spring
Level 40: smile
Level 50: its a magic
Level 60: you scared
Level 70: success
Level 80: relax
Level 90: dont cry
Episode II:
Level 110: new journey
Level 120: go
Level 130: house
Level 140: cocktail
Level 150: half
Level 160: hard trick
Level 170: forest
Level 180: cup of cofee
Level 190: finish

Carmageddon TDR 2000

Во время игры нажмите [`] и напечатайте один из нижеприведенных кодов:
hereComesTrouble - разрешить коды
openLevelsGuv - все уровни
cash - добавить денег (+$10000)
invincible - режим бога
ai on/off - вкл/выкл AI
setCar [название] - сменить вашу машину на [название]
makeai [название] - создать противника [название]
WasteAll - уничтожить все машины
lastlap - старт на последнем круге
lastcheckpoint - все контрольные точки пройдены, кроме последней
adventure - текстовая мини-игра
damage_multiplier # - увеличивает повреждения до #
addPowerup # - добавляет усовершенствование #. Все названия перечислены в файле PowerupStrings_Internal.txt, который можно найти в директории Assets.
breakCar # - повреждения машины (# - Название)
peds on/off - пешеходы вкл/выкл
enablebuy - позволяет вам покупать все машины

Crash Kids 2

В главном меню нажмите [Alt] + [Tab]. Загрузите сохраненку. Теперь поставьте игру на паузу и вводите один из кодов:
russian-attack - улучшенное оружие
no-world - убить всех на втором уровне
456love321peace - враги вас не замечают

Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld, Warlords of the Wasteland

Во время игры нажмите [TAB] и напечатайте:
nwcagents - герой получает 10 Black Knights в каждый пустой слот войска
nwclotsofguns - герой получает все боевые машины
nwcneo - повысить уровень
nwctrinity - герой получает 5 Archangels в каждый пустой слот войска
nwcfollowthewhiterabbit - максимальная удача
nwcnebuchadnezzar - герой получает бесконечное передвижение
nwcmorpheus - максимальный боевой дух
nwcoracle - показ карты обелисков
nwcwhatisthematrix - показать карту
nwcignoranceisbliss - скрыть карту
nwctheconstruct - получить 100000 золотом и по 100 каждого ресурса
nwcbluepill - проиграть сценарий
nwcredpill - выиграть сценарий
nwcthereisnospoon - герой получает 999 маны и все заклинания
nwczion - получить все постройки в городах
nwcphisherprice - изменить цвета в игре

Metal Gear Solid

Добавьте '-cheatenable' в командную строку (т. е. mgsi.exe -cheatenable) и используйте нижеприведенные коды во время игры:
F2 - режим бога
F4 - бесконечный боезапас
F6 - режим обзора
F5 - нормальный режим
F7 - более быстрый перезапуск уровней

Sanity: Aiken's Artifact

Во время игры нажмите [ENTER], напечатайте код и нажмите [ENTER] для активации:
mptedthehead - режим бога вкл/выкл
mpjuiceme - получить здоровье, ману
mpshipit - доступ ко всем уровням

Star Trek Voyager: Elite Force

Во время игры нажмите "~" для вызова консоли. Напечатайте "sv_cheats 1" в консоли для включения режима кодов. Теперь напечатайте один из нижеприведенных кодов:
god - режим бога
noclip - проходить сквозь стены
undying - получить 999 брони и 999 здоровья
cg_thirdperson 1 - вид от 3-го лица
notarget - стать невидимым для врагов
map # - загрузить карту #
Имена карт:
BORG1 - The Rescue
BORG2 - Incursion
HOLODECK - Tactical Decision
VOY1 - Condition
VOY2 - Unavoidable Delays
VOY3 - Hazard Duty
VOY4 - Defense
VOY5 - Hazard Ops
STASIS1 - Data Retrieval
STASIS2 - Deep Echoes
STASIS3 - Encounters
VOY6 - Renewal
VOY7 - Union
VOY8 - Departure
SCAV1 - The Visit
SCAV2 - Dangerous Ground
SCAV3 - Conflicting Views
SCAV3b - Conflicting Views (pt 2)
SCAV4 - Disorder
SCAV5 - Infiltration
SCAVBOSS - The Hunter
VOY9 - Fallout
BORG3 - Proving Ground
BORG4 - Information
BORG5 - Covenant
BORG6 - Infestation
VOY13 - R and R
VOY14 - Visual Confirmation
VOY15 - Offense
DN1 - The Breach
DN2 - Command
DN3 - Primary Encounter
DN4 - The Skirmish
DN5 - Defensive Measures
TRAIN - Transit
DN6 - Attunement
DN8 - Array
VOY16 - Invasion
VOY17 - Decisions
FORGE1 - External Stimuli
FORGE2 - Matrix
FORGE3 - Onslaught
FORGE4 - Visual Magnitude
FORGE5 - Dissolution
FORGEBOSS - Command Decision
VOY20 - Epilogue

give # - получить предмет #
Номера предметов:
Phaser
Tetryon Disruptor
Compression Rifle
Scavenger Rifle
IMOD (infinity modulator)
Tricorder
Health
Ammo
Weapons

Wartorn

Во время игры нажмите [C], чтобы открыть строку чата и напечатайте в ней один из кодов, затем нажмите [ENTER]:
debugcheatshowenemy=1 - показать вражеские здания и технику
debugcheatfastbuild=1 - техника строится быстрее

Wild Wild West: Steel Assasins

Чтобы получить все оружие, напечатайте "Kill them All" во время игры.

Z-ZONE



Пять минут...
полет нормальный

Леонтий Тютелев

Овальный Уик-Энд
Русская действительность

"Отдавай-ка землицу Алясочку, отдавай-ка родимую взад!"
ВИА "ЛЮБЭ"

Ночь, дежурство за штурвалом, чтобы не пролететь... куски холодных гамбургеров, - все зто осталось позади, а впереди, за бескрайними просторами океана, показалась Земля.

- Если мне не изменяет память, это Новая Земляндия, - авторитетно заявил глава семейства.

- Нет, папо, вы не правы, - заметил сын. - По моим наблюдениям, мы подлетаем (после зтого слова было выдержана душераздирающая пауза) к РОССИИ, - в качестве подтверждения был показан компас.

Однако, глядя на встревоженные лица родителей, и сынок почуял неладное. "Дай-ка, радио включу, все повеселей станет", - решил он.

На зтот раз поймалась какая-то местная станция. Из динамиков грянуло дружное: "Эх, дубинушка, ухнем!" - и дрожь прошла по бренным телам американцев...

Внезапно в радиозфир бесцеремонно ворвался чей-то грубый голос и нагло заявил:

- Вы пересекли воздушную границу Российской Федерации, предлагаем Вам сдаться. Я великий Корнхолио.

И тут в Билле взыграл патриотизм и национальная гордость.

- Хрен вам! – завопил он нечеловеческим голосом и нажал на красную кнопку.

- Как звать-то вас, ребятки, чьяго рода-племени?
- С Америки мы, – ответил Билл. - Сами не местные

Наступило не менее душераздирающее, чем пауза, молчание.

Биллу вспомнились рассказы папы о том, что по московским улицам ходят белые медведи с винтовкой наперевес, в шапках ушанках с большими красными звездами во лбу. Медведи зти водят на поводках затравленных негров. Русский без литра водки не видит завтрака, а без двух - ужина. А единственным средством передвижения по дорогам служат танки и "бэтэзры". И все, в таком случае, очень плохо.

Лесси припомнила байки о русских женщинах. По воспоминаниям очевидцев, они все как одна – матери-героини. И даже самая слабая "и танк на скаку остановит, и в горящую избу войдет". Даже знающей все тонкости восточных единоборств храброй американке стало не по себе.

А вот Бенджи почему-то припомнил публикации в желтой прессе о том, что русские проститутки уже оккупировали всю восточную Европу и пробираются на Запад. Он даже вспомнил слышанное как-то имя – Сзстрицаленушка. "Круто будет! – подумал он. - Бритни подождет!".

Маленький самолетик бросился наутек от отечественных средств ПВО. Однако силы были неравны: ответственный за другую "красную кнопку" еще не успел спустить с привязи крылатых друзей, а кукурузник, окончательно потеряв запас горючего, уже медленно планировал вниз.

- Dog shit! – характерно выругался Билл. - Кажется, мы попали в лапы к русским. Этого еще не хватало!

Мать мужественно сжала челюсть, а Бенджи насупился.

Хорошего приземления американцам перед вылетом никто не пожелал, а посему контакт с "землей-матушкой" оказался жестким и весьма болезненным. Отряхнувшись и подобрав уцелевшие пожитки и куски гамбургеров, потерпевшие крушение позволили себе осмотреться.

Они стояли на холмистой местности, кое-где разбавленной жидкими деревцами. Мораль ухудшали обломки любимого самолета и нахождение на самой настоящей чужбине.

- Ну, чего стоять-то, пошли, – поманил семейство отец. - Надо выбираться из зтой страны, да поскорее.

Через некоторое время они выбрели на разбитую дорогу, заасфальтированную в первый (и, кажется, единственный) раз, наверное, в зпоху надежд на светлое будущее.

Движение на трассе нельзя было назвать оживленным по той простой причине, что его просто не было. Направление решено было выбрать, исходя из показаний верного компаса и скромных географических познаний Бенджи.

Они брели около двух часов. Гамбургеры протухли, в пищевой котомке валялось только сало и сухари...

Спокойствие российской природы нарушил треск двигателя. Вскоре из-за изгиба трассы показался раздолбанный "Газик" с красноречивым названием "Почта". Голосовать американцы не решились, однако авто остановилось по собственной воле.

Внутри машины сидел залихватского вида дедок, покуривавший "Беломор". По радио вовсю играла гармошка. Российской зкзотики "туристы" наелись мгновенно.

- Че смотришь, полезай в кабину! – бодро крикнул дедушка, явно страдавший от отсутствия общения. - Эх, прокачу!

Американцы стояли, переглядываясь в нерешительности.

- Да не скромничайте, вовнутрь подавайте, – не унимался дед, и гости страны неохотно загрузились в машину.

- Как звать-то вас, ребятки, чьяго рода-племени?

- С Америки мы, – ответил Билл. - Сами не местные.

- Ну, и как там ваш Клинтон, блин? – ехидно поинтересовался дед. - С Моникой-то, того, - и весело подмигнул.

- Уже нет, - отвага, проявившаяся в Японии, куда-то улетучилась.

Спустя некоторое время Билл официальным тоном спросил: "Товарищ дедушка, а где здесь азро-

порт? Нам надо лететь”.

- А я вас докину, мужичок я добренький, человеколюбивый...

И дед начал рассказывать, как однажды на рынке он покупал хлеб, проявляя при этом высшее человеколюбие. Потом он приступил к рассказу о своих внучках, о том, какие они великие таможенники, как защищают экономические интересы Родины. “Вы с ними еще в аэропорту встретитесь!” – предостерег он. В довершение дед Мироныч поведал новым знакомым о том, что намедни он видел НЛО.

- Такие дела в нашем, понимаешь, королевстве, – подытожил вышесказанное дед.

Тем временем машина подкатила к зданию аэропорта, и они распрощались.

Тесноватый зал ожидания встретил визитеров крепкой уборщицей, которая отчаянно орудовала шваброй.

- А, ну, отойдь! - прикрикнула она на Билла. - Не видишь что ль, полы мою, борода рыжая!

И для наглядности страж порядка пару раз пошурудила по ногам американцев.

- Бабушка, - спросила мать, - где здесь можно приобрести билет на рейс до Далласа?

- А я, чо, на справочную похожа? - осведомилась лихая уборщица и, отвернувшись, принялась с утроенной энергией надраивать полы.

В это время с другой стороны зала к американцам подошел бородатый, немытый человек в потрепанном плаще и очень вежливо, можно даже сказать, по-братски обратился к Биллу:

- Братан, ты меня понимаешь. Вижу, мужик ты неплохой, дай рубль на опохмелку, а?

- Нету рублей, - отреагировал Билл.

- Можно долларами, мы неприхотливы, – не растерялся человек и зловеще улыбнулся, продемонстрировав характерную для зеков “фиксу”.

“Вот она, русская мафия!” – смекнул Билл и щедро одарил попрошайку долларом.

Ответив пониманием на долгие слова благодарности, американцы с опаской проследовали вглубь помещения.

Неожиданно раздался громкий скрип, и последовало странного содержания объявление. Голос из динамиков возвестил: “Грузчик Иванов, срочно пройдите к администратору в комнату матери и ребенка для решения технологического вопроса в общем порядке!”. “Диктатура...” – ужаснулся Бенджи.

Пошарившись с полчаса по залу, американцы обнаружили маленькое окошечко с надписью “Справочная”. Радостные, они подошли к амбразуре. “Справок не даем!” – обнадежила надпись. Чуть ниже стояла табличка: “Ушла через 5 минут, буду”. Когда “буду” - не уточнялось.

Голос из динамиков возвестил: ”Грузчик Иванов, срочно пройдите к администратору в комнату матери и ребенка для решения технологического вопроса в общем порядке!”. ”Диктатура...” – ужаснулся Бенджи

Американцы подождали, но ни через пять, ни через десять минут, ни даже через час никто не появился. Решено было послать на разведку маленького (относительно) и, стало быть, не очень заметного Бенджи. Цель миссии – найти билетные кассы.

Стараясь выглядеть уверенно, парень вышел на улицу и решительно тронулся в обход аэропорта. Миновав пять “строительных работ”, два полуразвалившихся ларька со “Сникерсами”, он наконец наткнулся на человека, наряженного в форму милиционера.

- Мистер, - вежливо поинтересовался он, - как я могу пройти к билетным кассам и купить три тикет ту Даллас?

Блюститель порядка нехотя обернулся. Оказалось, что это прыщавый молодой человек, по всей видимости, стажер, который отслеживал и нещадно гнал со своего участка разнокалиберных бомжей.

- Чо?.. – с недоверием протянул он. - Ты че, издеваешься над сотрудником правоохранительных органов? – и милиционер покрепче и понагляднее ухватился за дубинку. - Я ща дам тебе “мистера из Далласа”, посидишь на нарах трое суток! Быстро дурь из башки выветрится. Иди пока!

Расстроенный Бенджамин побрел дальше.

А тем временем к родителям подвалил подозрительного вида молодой человек. Он распахнул полы пальто и продемонстрировал обоймы различных билетов:

- Куда желаете: от Комсомольска-на-Амуре до Москвы. Сторгуемся.

- А кто ты? – поинтересовался Билл.

- Официальный представитель компании “Аэроплот”, - пошутил новоявленный кассир и ухмыльнулся собственной шутке.

Ее, впрочем, американцы не поняли.

- О! - сказала мать. – Гив нам плиз три тикет ту Даллас!

- Шутить изволите? – парировал продавец. - Из зарубежья только Токио. Да и то раз в неделю. Кстати, все билеты уже распроданы на три месяца вперед... правда, есть парочка...

- Нам нужен Даллас, - упрямился теперь Билл. - Либо Индианаполис. Мы платим за это деньги!

- Ну, упрямые! – удивился молодой человек. - Берите в таком случае до Москвы. Оттуда – хоть на Марс!

Билл отвел в сторону жену, и они начали шушукаться. Сошлись на том, что стоит подождать Бенджи: вдруг он обнаружил билетные кассы. А Бенджи ждать себя не заставил. Он вернулся грустный, ни с чем. Кассу нашел, однако она закрыта до обеда. Написано, что билеты есть только в Анадырь на послезавтра.

Делать нечего, пришлось приобрести право перелета в Москву у “официального представителя “Аэроплота”.

***

Вылет был в 12.00, и до него оставалось не так много времени. Очень мало было и еды, как в запасе, так и в животе. Поэтому семья направилась в сторону “Закусочной у Ефремыча”.

За стойкой импровизированного бара стояла девица, ярко и очень безвкусно накрашенная. Из дрянных китайских динамиков неслось: “Американ бой, уеду с тобой!”. Завидев пришельцев, она томно произнесла: “Чего желаем?”.

Сразу предупреждаю, что в наличии только салат ”ВосПИТАТЕЛЬНЫЙ”, шницель ”По-общепитовски”, похлебка ”Потемкинская” и чай ”Беззаварочный”. Плюс хлеб из отрубей, - гордо заявила продавщица

Билл потребовал меню. Девушка, делая вид, что оказывает очень большое одолжение, протянула потрепанный листок в целлофане. В меню значилось несколько блюд. Список имеющейся в наличии еды был составлен на целый месяц вперед, а на дворе – двадцать пятое число. Впрочем, скоропалительных выводов о качестве пищи американцы делать не стали.

- Сразу предупреждаю, что в наличии только салат “ВосПИТАТЕЛЬНЫЙ”, шницель “По-об-

щепитовски", похлебка "Потемкинская" и чай "Беззаварочный". Плюс хлеб из отрубей, - заявила продавщица.

- А гамбургеры есть? – тупо спросил Бенджи. Однако девушка ничего не ответила, расценив такой вопрос как личное оскорбление.

вылетели из забегаловки и устремились за человеком в синей форме.

- Документики, – потребовал страж общественного порядка.

Покрутив паспорта приезжих в руках, он недоверчиво протянул:

- Так вы что, сами-то не местные?

Американцы так и не поняли, почему такой суровый поначалу милиционер вдруг повеселел и галантно проводил их до зала отлета. Да еще и согласился выплатить за них штраф...

Путь до сердца России прошел без видимых приключений. Все было нормально, за исключением нестандартного русского обслуживания да усатого соседа, который выпил две бутылки "первача" и нагло захрапел

- Ну чего, заказывать будем? –молодая особа явно теряла терпение.

- Да, - выпалил нервно Билл. - И того и другого в трехкратном размере.

Внешний вид приготовленной (когда?) пищи не вызывал сомнений в ее... сомнительном происхождении. Похлебка была представлена в виде жиденькой водицы, сдобренной десятком макарон, кусочком мяса, судя по всему, выдранным из засохшей еще в первом веке ляжки мышонка, да маленькой вареной луковицей. Съела такую пищу только мать, ибо ей помогло духовное начало (она собрала волю в кулак). Папа хлебнул ложечку-другую... и через минуту тарелка была профессионально заблевана. Бенджи радостно потер руки и повторил подвиг отца.

Затем дегустировали второе. Шницель неохотно отлип от тарелки и мертвой хваткой вцепился в вилку о трех зубах (не для рыбы – сломана). И снова сильнее всех оказалась женщина. Лесси уверенно поглотила пищу. Отец и сын, пожевав чуть-чуть "котлету", начали, весело смеясь, харкать друг в друга. Настоящая комедия!

Веселье еще не утихло, как в зал столовой вошел молодой милиционер...

- Вот, посмотрите, пожалуйста, на этих типов, - увивалась за ним накрашенная буфетчица. - Оскорбляют меня в лучших чувствах, пищей моей харкаются, клиента распугивают...

- Та-а-ак, - протянул правоохранитель, подойдя поближе. - Хотите, чтоб квалифицировал как мелкое хулиганство?

- Извините, нет, - протянул Бенджи.

- Что вы, что вы, - промямлил отец.

- Идите за мной, – царственно заявил молодой сотрудник органов и уверенной походкой направился к выходу.

Не дожевав чудную пищу, они

- Нет, сами мы не местные, – второй раз за день отрапортовал Билл. - Мы из Техасщины.

- Так вот, товарищи из Техасщины, кажется, мне придется вас задержать. Пройдемте в пункт.

... Простой русский человек уже давно сообразил бы, чего добивается ревностный служитель общества. "Полтинник" перекочевал бы из одного кармана в другой – и все дела. Заокеанский менталитет и предположить такой развязки не мог.

Они сидели в пункте, милиционер кропотливо заполнял протокол, а время до рейса быстро улетучивалось.

Старинные электронные часы на стене, усеянной множественными паутинками и украшенной изображением моложавого человека с подписью "Наш любимый дядя Вова", отсчитывали минуты с завидным постоянством. Иногда время замирает, сейчас оно бежало, неслось сломя голову, грозя американцам опозданием на рейс.

В итоге, ровно в 11.45 все формальности были улажены, и милиционер попросил произвести расчет в кассе. Полная дама без очков недоуменно смотрела на изображения американских президентов.

- Мне рубли нужны, – справедливо возмутилась она.

- Да, нету у меня их, нету, – срываясь, ответил Билл.

Вконец расстроившись, он подошел к ухмылявшемуся стажеру-милиционеру и, скорчив максимально жалостливую мину, попросил:

- Товарищ милиционер, я оставлю Вам деньги, разменяйте, пожалуйста, и заплатите в кассу...

Помедлив, он добавил почти шепотом:

- Нам в Техасщину поскорее надобно. Хрюшек откармливать пора. С этим, блин, НАСКАРОМ все время потеряли. Накосика, опять же, с японской братвой...

Алчный прапорщик Сидорюкенков понял только первую часть фразы. Ему предлагали деньги и... естественно, он их взял.

В Москву

"Все люди делятся на таможенников, участников ВЭД и остальных"
Статья 1 не одобренного Думой варианта Таможенного Кодекса РФ

Американцы влетели в зал таможенного контроля вспотевшие и немного шухерные.

- Нам, блин, до Далла... до Москвы, то есть, - выпалил Билл.
- Куда?

Вопрос адресовался человеку в зеленой форме, который несколько снисходительно смотрел на новоявленных пассажиров.

- Это туда, – показал он в сторону соседнего помещения.

Да, встреча с трудолюбивыми таможенниками не состоялась. Летели в Москву, которая по отношению к России не являлась заграницей. Проверить честность разговорчивого дедка не представилось возможным.

"Как непредсказуемы подвыподверты судьбы. Летели спокойно, никого не трогая, в солнечный Индианаполис, посмотреть НАСКАР, попить колы и поесть гамбургеров с попкорном, а сами (нет, ну вы только посмотрите!) приземляемся в холодный, снежный аэропорт российского города Новосибирск, и, того гляди, из-за угла вывалится белый медведь с винтовкой наперевес", - думал наивный Бенджамин, поглядывая в иллюминатор.

Путь до сердца России прошел без видимых приключений. Все, в общем-то, было нормально, за исключением нестандартного русского обслуживания да усатого соседа, который выпил (в одиночку) две бутылки "первача" и нагло храпел, облокотившись на плечо Билла. Они терпели, они летели. В Москву, а оттуда – поскорее в Техасщину.

Окончание в следующем номере



Здесь собраны 16 компьютерных персонажей... Собственно не так. Здесь собраны 16 очень популярных компьютерных персонажей, которых должен знать каждый. Причем у всех этих героев есть и ферст, и извиняюсь за выражение, секонд нейм. То бишь, имя и фамилия, причем все имена расположены по горизонтали, а фамилии по вертикали.

Например, внизу физиономии Роджера Вилко следует написать Wilco, а справа от его жизнеутверждающей рожицы Roger. Вот так:

Анкета: Подведение Итогов

Объяснительная отписка

Уважаемый, главный редактор.

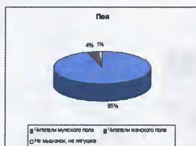
Честно говоря, я сам не ожидал, что придет так много анкет, иначе бы ни за что не взялся их разбирать. Просидев два дня в блиндаже из пачек писем, принял мужественное решение – спихнуть подведение итогов на женские плечи. Ближайшие женские плечи корректора мигом ретировались из редакции, а авторов-девушек не захотели отдавать редактора разделов.

По сему подведение итогов анкеты затянулось на два номера, в случившемся прошу винить мою лень, которая является ровесницей моей бабушки.

Искренне раскаявшийся
Конрад Карлович

Графа первая: полово-возрастная

Отрадно осознавать, что у Навигатора есть читательницы. Их, правда, всего 4 процента, но они есть. Остальные читательские места разделили представители сильного пола, оставив в углу пару мест для неопределенных существ. Большинство читателей находятся на грани 20-летия, с чем мы их и поздравляем, про возраст дам говорить не принято, а неопределенные существа написали, что им около 9000 тысяч лет по фомальгаутовскому летоисчислению.

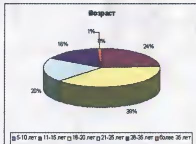


Пол:

Читатели мужского пола – 95%
Читатели женского пола - 4%
Не мышонок, не лягушка... – 1%

Возраст:

5-10 лет – 0%
11-15 лет - 24%
16-20 лет – 39%
21-25 лет – 20%

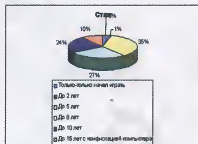


26-35 лет – 16%
более 35 лет – 1%

Графа вторая: занято-игровая

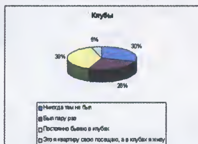
Подавляющее большинство наших читателей учатся в различных учебных заведениях, при этом умудряясь последнюю пятилетку проиграть с компьютером в Strip Poker. На втором месте после учебы идет работа, как и завещал великий Мао. Причем в обеденный перерыв успевают сгонять в ближайший компьютерный клуб

Стаж:



Только-только начал играть... 3%
До 2 лет 1%
До 5 лет 34%
До 8 лет 26%
До 10 лет 23%
До 15 лет с конфискацией компьютера 10%

Вчера мне звонили Ромеро и Сид Меер, о здоровье справлялись, говорили, что после 90 надо себя поберечь... 3%



Клубы:

Никогда там не был 30%
Был пару раз 26%
Постоянно бываю в клубах 39%
Это я квартиру свою посещаю, а в клубах я живу 5%

А теперь читательский хит-парад. Первую позицию нашего чарта отхватили всенародно любимые Heroes of Might and Magic. Что, в принципе, и следовало ожидать. На второе место, разбрасывая во все стороны джибсы и поп-корн, ворвался дедушка Quake, причем многие читатели не уточняли, какой именно, скорее всего, он един в трех лицах. Ну и на третьем месте, помахивая гаус райфлом, залез наш



Diablo II призеры:

Отшумели вопли мертвяков в подвалах монастырей, опустошен Ад и мы подводим итоги нашего конкурса. Из пяти антисатанинских героев мы загадали Варвара. Совершили стратегическое пошаривание в ворохе писем с теми, кто играл за барбариана, и вытащили три письма.

Футболки с дьявольским логотипом выиграли Иван Панас из Фрязино и Яковленко А.Н. из воинской части 75238 662ОМСТ.

Коробка с игрой достается Николаю Пинаеву из Курска.

P.S. В следующем месяце вас ждет розыгрыш еще одной суперхитовой игры – не пропустите!

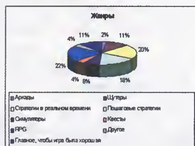
Призы предоставлены компанией Soft Club

постапокалипсический дружок Fallout. Что тоже не удивительно, учитывая его бешеную популярность в народе. Ну и дальше по убывающей.

1. Серия Heroes of Might and Magic
2. Серия Quake
3. Fallout
4. Unreal
5. Diablo
6. Half-Life
7. Might&Magic 8
9. StarCraft
10. Baldurs Gate

Как не трудно догадаться по хит-параду, наши люди за хлебом на ультралисках не ездят, наши летают на оверлордах. Жанры поделили между собой популярность вот так:

Любимые жанры:



Аркады 2%
Шутеры 11%
Стратегии в реальном времени 20%
Пошаговые стратегии 18%
Симуляторы 8%
Квесты 4%
RPG 22%
Другое 4%
Главное, чтобы игра была хорошая 11%

Графа третья: Бюрократическая

Ответы на вопрос, какие отечественные компании видятся самыми перспективными, никаких неожиданностей не представляли, да и какие могут быть неожиданности, когда эти самые российские компании можно пересчитать по пальцам ног (когда меня контузило в Гражданскую, хирурги по пьяни пришили мне 6 лишних мизинцев, но это не важно).

Наши читатели назвали самой популярной российской компанией Буку. (Не удивительно, если учесть, что на первом месте в хит-параде читательских игр стоит Heroes of Might and Magic.). За ней идет "1C" и Nival. Пятерка лидеров выглядит так:

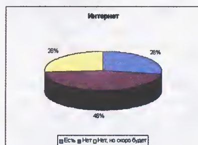
1. Бука
2. "1C"
3. Nival
4. KD-Lab
5. Никита

Отрадно, что в чарт попали KD-Lab (с учетом того, что на их счету всего лишь одна игра). Еще раз поздравим лидера Буку и перейдем к двум оставшимся пунктам.

Графа четвертая: сетевая

Как поговаривает небритая рожа с кием в рекламе: "Мы любим сетевые игры..." Чуть меньше трети наших читателей, то бишь вас, имеют доступ к глобальной мировой паутине в лице Яндекса и krovatka.ru. 24 процента собираются пополнить зто сообщество и 46 процентов лишены радости выкачивания свежеутреннего спама из почтового ящика.

Доступ к Internet



Есть 28%
Нет 46%
Нет, но скоро будет 26%

Графа пятая: Журнальная

Большинство читателей считают, что журнал стал лучше. Слава тебе, Господи. Чаще всего, кроме купившего, журнал читают еще 1-2 человека. Исключение составляют нескольких бесполых существ, которые сказали, что увезли журнал на Фомальгаут и всем 25000 миллиардам тамошних разумных муравьев НИМ очень понравился.

Из новых рубрик в журнале просят... гайды. Вот ведь настырные какие, а? То писали - уберите-уберите, теперь говорят - верните... Редакторы на последнем собрании решили ставить в номер один-два небольших гайда. Может быть. Если влезут. Еще просят фотки авторов и много маленьких рассказов. Самый малопопулярный раздел в журнале – читы (суммарный бал, который ему выставили читатели, – 2.5), а самой популярной оказалась Z-zone (4.6 балла – почти пятерка!) Лучшим же материалом номера был признан RaZer CPL, квакеры задавили любителей железа, на втором месте – "Железная Революция". Странно, но многим нашим читателям хронически не хватает таблеток от жадности и они просят выслать пару пилюль вместе с диском. Наивные, нам самим мало...



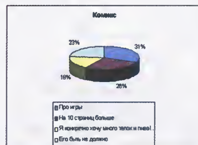
За последний год журнал стал:

Лучше 53%
Хуже 23%
Не изменился 22%

Комикс:

Про игры 31%
На 10 страниц больше 28%
Я конкретно хочу много телок и пива!.. 18%
Его быть не должно 23%

И, самое главное, большинство читателей уверены, что Навигатор должен быть PC only and forever! То бишь, писать про игры и только про игры, ну и еще немножечко про то, что вокруг игр вертится, и то, на чем в эти игры можно играть.



Цирк уехал, клоуны остались...

Дорогие наши читатели, нельзя же так издеваться над бедным журналом. Да, есть анкеты как анкеты: все графы заполнены красивым почерком, все как у людей; но попадаются такие экспонаты, вот например:

Ваш пол:
Плоский, средней жесткости
Род занятий в свободное от фрагоделанья время:
Не помню
Три ваших любимых игры:
1. "Литрбол"
2. "Догони меня кирпич"
3. "Шашки"
Как вы относитесь к приставкам:
Видел одним глазком (двумя)
Сколько еще человек, кроме вас, прочитает этот экземпляр журнала?
Моя кошка
Что бы вы еще хотели видеть в журнале:
Побольше порнокартинок, порновидео на CD, беспроигрышных лотерей, тортов, мороженых Ge FORCEов DDR и Большой пакет таблеток для жадности и наглости.
С уважением.

Почта

Приветствую вас, о Посвященные, жрецы Источника, Великим НИМом называемого... Пожалуй, если источник, то не жрецы, а питьецы... Бррр, ересь мерзкая, прочь, наущение Диабло, тьфу, то есть диавола. Придите под благоуханные сени Рощи священной, Рощи Вопросов и Ответов, также называемой Почтовым Разделом. Взывайте – и услышат вас, вопрошайте – и ответят вам, просите – и напечатают вас. Велика есть сила Печатного Слова, и бесчисленны толпы адептов, об одном лишь мечтающих – увидеть изреченное ими черным по белому, письменами типа истинного, шрифтом с засечками... Блаженны почитатели НИМа, ибо они геймеры суть, и блаженны геймеры, ибо их есть Царствие Игровое. Да отложит святое воинство в сторону дротики метательные, рэйлганы огнедышащие, посохи магические и да внемлет гласу Феи Рощи Священной. То есть моему. И главное, уши не забудьте заткнуть, а то такого насмотритесь! Да и глаза зажмурьте на всякий случай, чтобы не наслушаться Бог знает чего. И молитесь, чтоб вам под руку книжки Г.Л.Олди не подвернулись. А то будете, как я, выражаться! Предерзкий же, отважившийся прикоснуться к священному животному – Ручной Мыши, если не испепелен Божественным огнем будет на месте, то укушен за палец уж точно.

Тем же, кто сетовал на сокращение почтового раздела в одном из предыдущих номеров, ответствовать могу следующее. Ни демон, ни человек, ни выпускающий редактор в сем злодеянии неповинны, единственно только Силы Божественные, наславшие огнь небесный на святилище, в коем священные свитки с вопросами-ответами хранились, и уничтожившие их, за исключением одного. Так что никого косить косой и пилить пилой не надо. В будущем будем пропитывать свитки негорючим составом, но это может не спасти от очередного катаклизма.

А теперь – галопом по письмам.

Здравствуйте, уважаемая редакция!

Я долгое время читаю ваш журнал, и меня начинают пугать происходящие на глазах изменения в нем (к худшему). Впрочем, по порядку.

Во-первых. Раньше вы писали об играх, а теперь вы начинаете писать о себе. И, на мой взгляд, это одно из наихудших возможных изменений. Поясняю: раньше в журнале была куча статей - об играх, игровом мире, программах, железках, и т.д., и т.п. Возможно, и проскакивало какое-то упоминание автора о себе, коллегах, редакции в целом - но! В пристойном размере. То есть, пара абзацев. И далеко не всегда.

А теперь - треть каждой статьи занята пространным описанием происходящих в редакции событий, восхвалением себя и других авторов, ужасами цензуры, и тому подобным. Не связанным с игрой. Зачем?!

Во-вторых. Во что вы превратили z-zone? Кому нужны эти анекдоты "на тему"?! Неужели вы искренне считаете, что тупой рассказ про каких-то дебилов интересен? Даже бесконечные драки в стиле Гоблина интереснее - их по крайней мере можно прочитать (рассказ про семью вызывает отвращение на второй строчке :(, после чего читать дальше противно).

В-третьих - а зачем печатать изображение компакта в журнале (зачем содержание - я еще кое-как понимаю (надо же объяснить всем не купившим, чего они лишены :)))? И что это за раздел почты с одним письмом? Помоему, уж лучше перенести письмо в следующий номер, хоть не будет так убого смотреться.

В общем, что я хочу сказать: раньше я открывал журнал и читал его. Возможно не подряд, возможно пропуская что-либо - но читал журнал. Теперь же я открываю журнал и пролистываю его - ищу в нем что-либо интересное. Понимаете разницу? Или вам все равно - главное, что уже купил?!

С наилучшими пожеланиями, Андрей



Даже и не знаю, с чего начать, столько обвинений сразу. Может, сразу сдаться, ударить себя пяткой в грудь и возопить: "Наша вина!" Нет, русские не сдаются! Кто из вас без греха, первым бросьте в нас камень. Кто ж не любит поговорить о себе? Какое письмо ни возьми, там всюду: "Я... мне... меня... я думаю... я считаю... а вот у нас..." Почему же нам нельзя поговорить о себе, о том, как пишутся статьи (это не развлечение, а тяжкий каждодневный труд! Ну, почти каждодневный...), о том, что творится в редакции? Мы же к вам со всей душой, с полным доверием! Вы ж не хотите, чтобы журнал превращался в подобие оракула, вещающего непреложные истины об играх и ни о чем, кроме игр. Почему бы не разбавить статьи инфой о производственном процессе? Ну просто, чтобы стать понятнее и ближе вам, читателям. Нам ведь тоже свойственны обыкновенные человеческие слабости. И хочется повещать "об играх и о себе" (почти как у Маяковского).

Альтернативное мнение

Уважаемый Андрей, я во многом разделяю твою точку зрения и считаю, что писать нужно не о редакции, а об играх. Собственно, какое-то время я просто не понимал, что кому-то может быть интересно читать о том, что происходит в редакции.

Теперь я знаю, что таких людей очень и очень много (откровенно говоря, побаиваюсь, как бы они не составляли большую часть читателей). Очень многим интересно это читать – сам удивляюсь. В меру скромных сил стараюсь бороться с инакомыслием, но что-то пока плохо получается.

А вот насчет рассказа про Джонсонов - не согласен. Суррогат из насмешек над НАСКАРом, Бритней Спирс и гамбургерами изрядно поднимает жизненный тонус, особенно если читать, а не бросать на второй строчке. Впрочем, мне и Бивис с Баттхедом нравятся – сами мы люди простые, от эстетства далекие.

Константин Подстрешный

Анекдоты включены в Z-Zone по многочисленным просьбам трудящихся. Ну любит русский народ анекдоты, что поделаешь. Что касается подбора материала... *раздраженно* ну не знаю я, не знаю! Может, монетку кидают. От рассказа про семью меня лично тоже чуть не того... Но за всех-то не говори, кто-то даже от Бивиса с Баттхедом тащится! Или – не поверишь – от ДеЦЛа! А с изображением компакта ты слегка промахнулся – не было этого! Может, это был просто бублик анфас – так, для украшения? Про одно письмо я уже объяснила, насколько могла, не нарушая редакционной тайны. А письмо, между прочим, блеск, оно и в одиночку неплохо смотрелось. На мой взгляд.

Нет, нам не все равно, читают ли наш журнал или только пролистывают. Но только представь себе: собирается вся редакция и начинает голову ломать – дескать, как же это нам сделать "НИМ" интереснее персонально для читателя по имени Андрей? Даже если задаться такой целью, вряд ли что-то получится, потому что мы не имеем понятия о твоих вкусах. Может, попробуешь описать, как сделать наш журнал интереснее? Это всех касается, не только

вышеозначенного читателя. Причем дельно, конструктивно, а не в таком духе: "Не печатайте тупых рассказов, не занимайтесь самовосхвалением, найдите нормальных авторов, уберите такой-то раздел...". Будут рассматриваться только конкретные предложения: имена, даты, темы. Дерзайте!

Здравствуй Лерочка!

Письмо первое как ты догадалась.

Поэтому буду краток, как дорога на луну.

Поздравляю всю вашу команду с праздником - круглая дата - журналу 40 выпусков! Хочу пожелать - Only and Forever! Теперь к сущности моего старта в написании писем. Здесь я буду отмечать маленькие косячки, допущенные, видимо, наборщиками журнала, будь они не ладны. Почему? Просто это немножко весело и можно будет им предъявить и поругать их. У Владимира Веселова по игре "Морские титаны: Зов Глубин" - наборщики допустили ошибочку. Дату выхода поставили вместо, видимо, минимальных требований.

Очень понравилось, что у вас подают истории компьютерных фирм - очень хорошо. То, что новости теперь в каждом разделе - это идея и приятное дело. В общем, качество журнала отменное, косячки есть, но это (повторюсь в 100-ый раз) наборщики. Еще одно "но", плохо, что далее Московской области журнал чуток опаздывает (чуток - это около 7 дней). Спасибо, что вы есть. Если чего ни будь придумается или найдется - буду писать. Спасибо, что прочитала письмецо. Стараюсь не делать ошибок. А насчет твоего приветствия в каждом выпуске - можно только одно сказать, то, что ты обращаешься к нам - уже есть показатель твоего уважения. Спасибо тебе и всем остальным Навигаторцам.

С уважением,

Игорь {;-)

Здравствуй и тебе, Игоречек (или Игоряша, не знаю, как правильно образовывать уменьшительно-ласкательное)! Спасибо за поздравление, круглое число, как-никак. А еще говорят, что мужчины равнодушны к юбилеям и годовщинам! Я вот сама, признаться честно, как-то пропустила... Косячки, они же опечатки – это, конечно, обидно, прямо как прыщик на носу любимой женщины. Насколько мне известны тайны полиграфического процесса, наборщики сейчас в производственном цикле журнала отсутствуют как факт, все на пленки выводится, а с них печатается. Так что все ошибочки – наши, родные. В оправдание могу призвать свой опыт корректора: бывают такие заколдованные очепятки, что хоть десять раз макет прогляди – не заметишь, а в готовом журнале с первого взгляда замечаются. Или бывает такая спешка при сдаче макета, что туда Эммануэль вместо Емели затешется... Отчасти поэтому я и в ваших письмах ошибки не поправляю. Все живые люди, все могут ошибаться. Или вы думаете, что дозволено читателям - не дозволено авторам? Кто пришлет письмо без единой ошибочки – медаль на грудь навешу!

Насчет запаздывания "Нави" дальше Московской области – да, сей прискорбный факт имеет место, но не думаете же вы, что по нашей вине? Почта-с, будь она неладна!



Здравствуйте, уважаемая редакция.

Хочу поблагодарить вас за то, что делаете такой замечательный журнал, его так интересно читать... блабла-бла. Ну что, интересное письмо? Вы это все и без меня знаете , да? Ну тогда перейдем к делу.

"Я хочу дать в глаз каждому, кто против рэпа" (C. by ДеЦЛ). Разговор пойдет сейчас о хип-хопе, рэпе и всему, что с этим связано. Товарищи, хватит наезжать на рэп! Когда я впервые прочитал превью Гоблина о Кингпине, в глаза мне бросился неприкрытый наезд на Cypress Hill! Цитирую: "Два балбеса-музыкантика", "С первого раза можно подумать, что в эти штаны раза три-четыре навалили, не снимая". И чем это Д.Пучкову не понравились слаксы? "Чего ты прикопался? Нормальные штанцы!" "Паскудный рэп" -и это о музыке, имеющей миллионы приверженцев! Ну, знаете ли, вы бы хоть обосновывали свои наезды!

Идем дальше. Рассказ "Убить Диабло". Цитирую: "... использовать против пигмеев ДеЦЛа. Убить никого не убьет, но всех вырвет - 100%". Вот это да! И чем вам ДеЦЛ не угодил? Давайте посмотрим, что есть ДеЦЛ. Это не только теплый мех и вкусное мясо, но и качественная читка, классные тексты (плевать, что пишет их Влад Валов a.k.a.ШЕFF), отличная музыка, а в сочетании это дает рульные телеги! Поясняю: Я прусь не от самого ДеЦЛа, а от его телег, которые, конечно, еще не дотягивают до Эминема, но они подняли русский рэп, сделали его популярным (но ни в коем случае не попсой!)

Также наезд на рэп прослеживается в двух подряд превью Tony Hawks Pro Skateboarding2 и MTV Skateчтотомтам. "Ненавистный рэп"- так выразился S'Lash! Ну и чем он ненавистный? Тем, что Слэш слушает Ларису Черникову и Иванушек? Я вообще считаю, что попса еще максимум лет 5 протянет уже даже названия песен повторяются см. Melanie C & Christina Aguilera песня I Turn To You. Я вообще ненавижу сугубо коммерческую музыку (да, я знаю, что ДеЦЛ это проект, но из него не сквозит этим выкомерчиванием, как из той же Орбакайте, Алсу или N'SYNC!

Как вы наверное поняли, я прусь не только от ДеЦЛа, но и от всего рэпа ведь чем рэп отличается от попсы СМЫСЛОМ телег! Не всех, конечно, но подавляющего большинства. А не то, что: Ты-небо,Ты-небо,Ты-небо, а я Земля. Ну, в общем, пора закругляться. Плиз, напечатайте мое письмо в ближайшем Нави (но не в "Без комментариев"), ибо я вложил в него частичку души, и хочу знать, что мой крик души услышат.

Не наезжайте на рэп и ДеЦЛа!

Будьте умницами!

Long Live The King!

С уважением,

Софт

Видали, какой мне раритет удалось раздобыть? Письмо поклонника ДеЦЛа! Их же всех давно истребили ради теплого меха и вкусного мяса! Я помещаю сюда это послание исключительно из-за его редкости. Кто-то скажет, что не место спорам о музыке на страницах компьютерного журнала. Но ведь то о музыке, товарищи, возражу я. К тому же, имеет место критика отдельных граждан, сотрудничающих с журналом. Комментарии, однако, придется из себя вымучивать... Ну какие тут могут быть комментарии? Особенно к высказыванию: "Я хочу дать в глаз каждому, кто против рэпа". Просто готовая жизненная философия, ни убавить, ни прибавить, бери да пользуйся.

Есть такая поговорка: "О вкусах не

спорят...". Народная мудрость прибавила к ней еще одну строчку: "... – сразу морду бьют". Миллионы поклонников – это не все население Земли. Есть люди, которым рэп нравится, а есть те, кому Иванушки и Лариса Черникова. Причем, есть те, кому не нравится ни рэп, ни попса. Кажется, этот вариант в послании г-на Софта не предусмотрен. Мне вот БГ, например, нравится. Вот где классные тексты! БГ, поясняю, это Борис Гребенщиков. А если бы я имела в виду Blind Guardian, тоже нежно мною любимый, то написала бы BG :)

Вообще-то авторы, которых ты критикуешь, – не против рэпа. Они его просто не любят. Но вовсе не хотят, чтобы он исчез, а то ведь такой потрясный объект для шуток пропадет! Насчет того, что ДеЦЛом убить никого не убьешь, а далее по тексту – я согласна. Каждый имеет право на личное мнение. А вот я – не против рэпа вообще, а против его конкретных представителей. Мне вон Puff Daddy нравится, а ДеЦЛ по сравнению с ним – децл и есть. Тебе же, Софт, я могу посоветовать вот что: если ты такой горячий поклонник, не надо обращать внимания на то, что говорят и думают о твоем кумире другие. Всех в свою веру не обратишь!

Привет, штурман!

Тьфу! В смысле Навигатор (в кругах, в которых я вращаюсь его уже давно называют "Нафигатором"). Жалоба адын: вы не напечатали мое прошлое письмо (и наверняка не напечатаете это), я знаю почему! Потому, что я живу в глубокой провинции, в Кемерово (что в Кузбассе). Это ярчайший пример дискриминации по месту жительства! Далее. В комиксе журнала №37 на предпоследней картинке из раны летит только кровь... А где же мозги? И еще зачем вы поместили на анкете Навигатора такой классный рисунок? Я пожалел ее отправлять!

Искренне ваш
чисто провинциальный
чисто геймер Герман,
всем пока.

Привет и тебе, юнга! В смысле, чиста-а-а геймер. У меня есть одна версия, почему не напечатали твое предыдущее письмо. Вдруг ты там прямо так и написал: "Привет, Нафигаторы!" или "Привет, Пофигисты!" Нет, "Нафигатором" наш журнал называть не рекомендую – это что, значит, что он никому нафиг не нужен или что ему вы все нафиг не нужны? И то и другое в корне неверно! Также неверно и то, что мы дискрими... мимикри... ну, не печатаем письма от людей из провинции. Это гнусная клевета! Ты думаешь, здесь в Москве конверты другие или в самом письме употребляются какие-то значки для распознавания "свой-чужой", "москвич-провинциал"? Единственное, с чем я могла бы согласиться после долгих уговоров, – что москвичи имеют больше возможностей покупать журнал и что по Москве почта доставляет письма быстрее. Кстати, ненамного. На вопрос, где мозги, отвечаю: испарились от высокой температуры! А потом, это же так неэстетично... Хочешь на вываливающиеся мозги и прочие внутренности посмотреть – включи сериал "Скорая помощь", там этого добра предостаточно! А если мы будем помещать на анкетах рисунки жуткие и безобразные, читатели все равно захотят сохранить их для себя – знакомых, там, пугать, родителей, домашних животных, использовать для черной магии и прочее.

На вопросы Посвященных отвечала
Фея Священной Рощи,
она же Лера.
Моральную поддержку оказывала
Священная Ручная Мыша.

Без комментариев

Здорово, Навигатор!

Сразу хочу сказать, что все читатели, которые требуют показать ваши лица, неправы. Вы и так рулезные. ... А вот по поводу уродливых маленьких зеленых человечках, дык вы ж вроде милые, белые и пушистые.

Ваша околоигровая тематика – рулез форева! Это придает вам, как сказал бы некий Э.Радзинский, элегантность и шарм. Да, кстати, Жилин, наверное никакой не Жилин, а отпочковавшаяся от Гоблина гениальность, которая вселилась в BIB'а и время от времени вылазивает на поверхность, подобно Хайду от Джекила.

Искренне ваш,
Мирошников Михаил aka MCM

Читатель - читателю

Все кому хочется пообщатся, мыльпи свои крики души и тела по: maxdust@zatopol.ru

Приветствую вас геймеры, ну и геймерши, конечно! Давайте познакомимся с 16-и летнем любителем RPG и 3D-action,глядишь, а там переписку наладим. В общем отвечу на все 150% , вы только пишите побольше. Мой E-mail таков: island@bal.ru. Туманов Петр

Все, кто любит RPG и Strategy пишите сюда, отвечу e-mail: macsim@oss.ru. Андрей

Геймеры и геймерши всех стран и народов пишите мне. меня зовут Митяй, ник – Phantom, мне 13 лет. Люблю RPG и Strategy (mm8, mm7, BG, Revenant, Dominion, Starcraft, Fallout II и Heroes III). Пишите мне, ответ гарантирован! Юдин Дмитрий aka Phantom. С.-Петербург, ул. Авиаконструкторов, д.4. к.1. кв.125. инд: 197373.

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Джобс

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Ведущий раздела Hardware
Дмитрий Горяйнов

Представитель в США
Дмитрий Герцев aka Spellbound

Главный почтальон
Лера Чашечникова

Special Projects Division
Андрей Шаповалов

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Navigator Crack Group
Алексей Ролдугин aka Aleph

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Художник
Александр Еремин

Web-master
Олег Бородкин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.aha.ru***)
Internet Service Provider ILM
(***http://www.ilm.net***)

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ:
"Делай вывод", (095) 790-0883,
(095) 790-0884, (095) 724-4491
http://www.prepress.ru,
http://imposition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ГУП ИПК "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д. 7

Тираж 28.000 экз. З.5033

Цена договорная.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» Обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезиевская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Проклятые земли

ОКТЯБРЬ 2000

Что не убивает меня,
то делает меня сильнее.
Ф. Ницше

www.nival.com

- идеальное сочетание стратегии и ролевой игры
- более 80 открытых и тайных миссий в загадочном и враждебном мире
- полностью трехмерный движок, детализация графики до 30 000 полигонов в кадре
- уникальный конструктор предметов и магии для создания собственных заклинаний, оружия и брони
- кооперативный многопользовательский режим для игры по локальной сети и через Интернет

Nival INTERACTIVE
1С Фирма "1С"

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20,
ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44
ВЦ «Горбушка», левая аллея, девая сторона, 96-97
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
ул. М.Бирюзова, 17
ул.Марксистская, 9, «Дом деловой книги»
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбитель»
Ореховый бульвар, д.15, «Галерея Водолей»
ул. Тверская, д.8, стр.1
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54
ул. Исаковского, 33/1
Олимпийский проспект,16
Марксистская, 3 (маг. «Планета»)
ул. Старокачаловская, 16, ТД «Перекресток в Северном Бутово»,
ул. 8-го Марта, 10
ул.Авиамоторная, 57
«Школа 21 век» Детский Мир, 4-й и 1-й эт.
Осенний б-р, 7, корп. 2
Зеленоград, корп 1106Е
Б. Строчиновский пер., 28/11
ул. Генерала Глаголева, 26
ул.Смольная, 24 "а"
ул. Б.Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»
ул. Башиловская, 21
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высоких энергий
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1
ул. Тверская, 25/9
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41
Ленинский проспект, 89
Рязанский пер., 2
г. Зеленоград, корп. 430, стр. 1
ул. Тверская застава, 3
ул. Русаковская, 27
ул. Руставели, 1
Савеловский ВКЦ, B23
ул.Полянка, 28, Дом Книги «Молодая Гвардия»
Университи, 2-й этаж
ВЦ "Горбушка", 2-й этаж
Зубовский б-р, 17, стр.1
Савеловский ВКЦ, B13
ул.Земляной Вал, 2/50
Абакан
ул. Щетинкина, 59
Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315
Архангельск
ул. Тимме, 7
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221
Барнаул
ул. Деповская, 7
Березники
Центральный Универсальный Магазин
Бишкек
ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatuu»
Братск
ул. Депутатская, 17
Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59
Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,маг. "Академкнига"
Владимир
ул. Московская, 11
Домододево
ул. Рабочая, 59А,
Иваново
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»
Ижевск
ул. Советская, 8А
Калининград
Ленинский пр-т, 13-15
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Старокубанская, 118
ул. Красная, 43, «Дом книги»
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»
Лангепас
ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Мурманск
ул. Воровского, 15А
Нефтеюганск
«Росси» мкр. 2, д. 23
Невинномыск
ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97
ул. Маслякова, 5, копьютерный салон «Все для бугалтера»
ул. Карла Маркса, 32
ул. Карла Маркса, 32, копьютерный салон «Гладиатор»
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. "НПС"

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. "Ольга"
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»
Ноябрьск
ул. Киевская, 8
Одесса
ул. Жуковского, 34
р-к «Котовский», пав. Е-82
Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. "Игрушки"
ул. Луначарского, 58
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101,маг. "Дега-Ком"
ул. Борчанинова, 15
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 "ANDI"
ул Кр. Барона, 25
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный сепермаркет «АСКоД»;
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»
Сочи
ул. Советская, 40
Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»
Таллинн
ул. Пунане, 16,Компьютерный салон «IBEKS»
Axtru, 12
Тамбов
ул. Советская, 148/45
Тольятти
ул. Ленинградская ,53А
Тюмень
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подьезд 2
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53
Чебоксары
ул. Хузангая, 14
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31,компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина, компьютерный салон «Wiener»
Чита
ул. Амурская, 91
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Свободы, 52, Салон «Аудио-видео»

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-и Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»; ул. Новый Арбат, 8, 2 этаж, отд. «Программное обеспечение»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Валга: пр-т 60-летия, 20; ул. Бутырская, 7; Старопименовский пер., 12/6